PC-AMIGA-C64-SEGA-NINTENDO-SONY-3DO

318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

VIII. évfolyam, 1. szám, 1997. január

HULL A PELYHES

ULTIMATE MK3
ÉS
MORTAL KOMBAT TRILOGY

DOWN IN THE DUMPS 2
STEEL PANTHERS 2
TUNNEL B1
REALMS OF THE HAUNTING
F1 GRAND PRIX MANAGER 2

HULLAHOPP

DONKEY KONG 3
DIE HARD TRILOGY
RE LOADED
HARDCORE 4X4

HULLAJÓ!

DISCWORLD 2, LARRY 7, TOONSTRUCK,
CITY OF THE LOST CHILDREN, MASTERS OF ORION 2

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

SNES

HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES ALAPGÉP + 1 CONTROL PAD	19999

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

DOUBLE DRAGON V	9900	PUSH OVER	3500
KENDO RAGE	5900	THE UNTOUCHABLES	5900
OPERATION LOGIC BOMB	5900		

PAL CARTRIDGE-OK

BEAVIS & BUTTHEAD	7900	PARODIUS	6900
BIG SKY TROOPER	11900	PINOCCHIO	14900
BOOGERMAN	12900	PREHISTORIC MAN	9900
BRUTAL	9900	PRINCE OF PERSIA 2	13900
DEEP SPACE 9	13900	REAL MONSTERS	9900
DONKEY KONG COUNT.	12900	REVOLUTION X	12900
DONKEY KONG COUNT.2	14900	SMURFS 2	12900
DONKEY KONG COUNT.3	14900	SOCCER KID	9900
DOOM	9900	SPAWN	11900
EARTHWORM JIM	12900	SUPER MARIO WORLD	7900
EXHAUST HEAT	11900	SUPER SOCCER	5900
FIFA 97	14900	SUPER STAR WARS	11900
FINAL FIGHT 3	13900	SUPER TURRICAN 2	12900
GHOUL PATROL	7900	THEME PARK	11900
INCREDIBLE HULK	10900	TOY STORY	14900
KILLER INSTINCT	9900	ULT.MORTAL KOMBAT 3	13900
LEMMINGS 2 TRIBE	9900	WEAPONLORD	12900
LOST VIKINGS	9900	WORMS	12900
MARIO ALL STARS	9900	WWF RAW	5900
NBA 97	HÍVJ	YOSHI 'S ISLAND SUP.M.2	14900
PAPERBOY	5900		

GAME GEAR

JÁTÉKOK

CHAKAN	4900	SONIC DRIFT RACEE	7900
CHESS MASTER	3900	SPACE HARRIER	5900
F1	8900	VR TROOPER	7900
MEGA MAN	7900	WIZARD PINBALL	8900
POWER DRIVE	7900	WWF RAW	5900
PRIMAL RAGE	7900		

GAMEBOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL	11999

JÁTÉKOK

BUGS BUNNY CRAZY C.	6900	MORTAL KOMBAT III	6900
EARTHWORM JIM	7900	NIGEL MANSELL	6900
FIST OF NORTHSTAR	5900	OBELIX	6900
GAUNTLET II	3900	PINBALL MANIA	5900
HAL WRESTLING	2900	PINOCCHIO	7900
IRONMAN XO MANOWAR	6900	PRIMAL RAGE	6900
JUNGLE STRIKE	6900	ROBOCOP VS TERM.	6900
KIRBY'S DREAM LAND	6900	SMURFS 2	7900
KIRBY'S DREAM LAND 2	6900	STREET RACER	6900
KIRBY'S PINBALL LAND	5900	SUPER BATTLE TANK	6900
MARIO LAND 2	6900	SUPER MARIO	6900
MARIO LAND 3	6900	WATERWORLD	6900
MARIO PICROSS	5900	WORMS	7900
MONSTER MAX	6900	WWF RAW	5900

AMIGA

JÁTÉKOK

BANSHEE-A1200	4999	PLAN 9 FROM OUTER S.	1999
BOB S BAD DAY	1999	PREMIER MAN.3 MULTI E.	2999
BRIAN THE LION-A1200	3999	RALLY CHAMPIONSHIP	3999
DENNIS AGA	2999	RISE OF ROBOTS A500+	4999
DISPOSABLE HERO	2999	SECOND SAMURAI-A1200	3999
FIELDS OF GLORY	3999	SEEK AND DESTROY	3999
GLOOM AGA	3999	SHADOW FIGHTER AGA	2999
KICK OFF 3 AGA	2999	SPERIS LEGACY AGA	4999
KILLING GROUNDS AGA	6999	SUBWAR 2050 AGA	2999
LION KING AGA	4999	SUPER SKIDMARKS	3999
MICROPROSE GOLF	3999	SUPER TENNIS CHAMPS	3999
OUT TO LUNCH	2999	XTREME RACING	3999

C64

CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	TOKI	999
ROBOCOP 3	999		

KAZETTÁK

ACROJET	699	NINJA RABBITS	699
ALIEN 3	999	OUTRUN	699
ARMALYTE	699	OUTRUN EUROPA	699
BADLANDS	699	PIRATES	999
BLUE BARON	699	Q10 TANK BUSTER	699
CALIFORNIA GAMES	699	QUEDEX	299
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299	RICK DANGEROUS 2	299
CONTINENTAL CIRCUS	699	ROBOCOD	299
CRACKDOWN	699	RODLAND	699
DELTA	299	SILKWORM	699
DOUBLE DRAGON	699	SKATIN USA	699
FORGOTTEN WORLDS	699	SOCCER DOUBBLE 2	299
GAMES WINTER EDITION	699	SOLO FLIGHT	699
GEMINI WINGS	699	ST DRAGON	699
GO FOR GOLD	299	STRIDER 2	699
HEROES OF THE LANCE	699	SUMMER CAMP	299
HUNTERS MOON	699	SUPER SCRAMBLE	699
LAST V8	699	SWIV	699
LED STORM	699	TETRIS ÉS KIKUGI	699
LEMMINGS	1999	TIGER ROAD	699
MC DONALD LAND	999	TITANIC BLINKY	699
MERCS	699	TURBO CHARGE	699
MICROPROSE SOCCER	699	TURRICAN	699
MULTIMIXX vol. I	299	TUSKER	699
MULTIMIXX vol. IV	299	WINTER GAMES	699
NIGHTSHIFT	299		

LEMEZEK

CPOPEYE COLLECTION	599	NARCO POLICE	999
-POEPEYE 1,2,3		NEW ZEALAND STORY	999
POSTMAN PAT COLL.	599	NEWCOMER	999
-POSTMAN PAT 1,2,3		NO LIMIT	999
A KASTÉLY	999	NORTH & SOUTH	999
ACTION FIGHTER	699	OPERATION HORMUZ	499
ALIEN 3	999	OPERATION NEPTUN	999
BAAL	999	PINK PANTHER	999
BBURAGO RALLY	999	POLE POSITION F1	999
BOOM	999	PREDATOR	999
BUDOKAN	999	RAMBO 3	999
CAPTAIN FIZZ	999	RETURN OF THE JEDI	999
CHUCK ROCK	999	ROADRUNNER	999
COMMANDO II	999	ROBOCOP	999
CRAZY CARS 3	999	ROBOCOP 2	999
CREATURES	999	RODLAND	999
CREATURES 2	999	RUNNING MAN	999
DALEK ATTACK	599	SHADOW DANCER	999
DARKMAN	999	SHADOW WARRIOR	999
DIE HARD	999	SHINOBI	999
DOUBLE DRAGON 3	999	SKULL & CROSSBONES	999
DYNASTY WARS	599	STAR WARS	999
EMPIRE STRIKES BACK	999	STEIGAR	499
ENIGMA FORCE	999	STREET FIGHTER 2	999
F16 COMBAT PILOT	999	STREET ROD	999
FACE OFF HOCKEY	999	SUBURBAN COMMANDO	999
FERRARI F1 CHALL.	999	SUPER MARIO	999
FINAL FIGHT	999	SWORD OF HONOUR	999
FLIMBO S QUEST	999	TEENAGE M.NINJA TURT.	999
FOOTBAL MANAGER 3	999	TERMINATOR 2	999
FORT APOCALYPSE	999	TEST DRIVE 2	999
FOX FIGHTS BACK	999	TETRIS ÉS KIKUGI	699
GAZZA 2	999	TIME MACHINE	999
GOLDEN AXE	999	TIME SCANNER	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999	TOM & JERRY 2	999
HAMMERFIST	999	TOTAL RECALL	999
HUDSON HAWK	799	TURBO CHARGE	999
JAMES POND 2	999	TURBO OUTRUN	999
JAWS	699	TURRICAN II	999
JUDGE DREED	999	TUSKER	999
LAST NINJA 3	999	USAGI	999
LETHAL WEAPON	599	VENDETTA	999
LICENCE TO KILL	999	WATER POLO	999
LONG LIFE	999	WEST BANK	999
LOTUS ESPRIT	999	WHO DARES WINS	999
MC DONALD LAND	999	WHO DARES WINS 2	999
MICKEY MOUSE	999	ZORRO	999

ANGOL ÚJSÁGOK

PC GAMER	1599	EGM2	999
PC FORMAT	1599	GAME PRO	999
EDGE	999	SEGA SATURN OFFICIAL	999
EGM	999	PSX OFFICIAL (PSX) + CD	1999

MEGADRIVE

HARDWARE

MD BASIC SET: MD ALAPGÉP + 2 CONTROL PAD	19999

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	OUTRUN 2019	5900
DR ROBOTNIK'S MEAN M.	5900	OUTRUNNERS	5900
NFL 94 FOOTBALL	5900	SOCKET	7900
ONSLAUGHT	6900	SUBTERRANIA	5900

PAL CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT 2	7900	MS PACMAN	7900
ALIEN SOLDIER	9900	NBA LIVE 96	12900
BEAVIS & BUTTHEAD	7900	NBA LIVE 97	13900
BONANZA BROS	5900	NHL 96 HOCKEY	11900
BUBBLE &SQUEAK	6900	NHL 97	12900
CHESTER CHEETAH	5900	OTTIFANTS	8900
CLASSIC COLLECTION	9900	PAPERBOY	7900
DEEP SPACE 9	12900	PINOCCHIO	12900
DESERT STRIKE	6900	REAL MONSTERS	7900
DRAGON'S REVENGE	7900	REVOLUTION X	9900
DYNAMITE HEADY	9900	ROLO TO RESCUE	5900
EX MUTANTS	6900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
EXO SQUAD	11900	SHADOW OF BEAST II	4900
GARFIELD	9900	SMURFS 2	11900
GENERAL CHAOS	5900	SNAKE RATTLE N ROLL	4900
GLOBAL GLADIATORS	5900	SPARKSTER	9900
GREEN DOG	4900	SPIROU	7900
HOOK	7900	SPOT GOES TO HW.	12900
INC. CRASH DUMMIES	7900	SUPERSTAR SOCC. DEL.	13900
JAMES POND II	5900	THOMAS TANK ENGINE	7900
KAWASAKI SUP. BIKES	9900	TOYS	5900
KLAX	4900	TOYSTORY	12900
LANDSTALKER	8900	ULT. MORTAL KOMBAT 3	13900
MARSUPILAMI	11900	VIRTUAL BART	5900
MEGA MAN WILLY WARS	11900	ZOMBIES ATE MY NEIGH.	7900

CD 32

JÁTÉKOK

AKIRA	3999	JUNGLE STRIKE	4999
ALFRED CHICKEN	2999	LOTUS TURBO CHALL.	4999
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999	MYTH	2999
BATTLE TOADS	3999	NIGEL MANS.WORLD CH.	4999
BUBBA AND STIX	4999	PREMIERE	3999
CHUCK ROCK	3999	PROJECT X & F17	3999
CHUCK ROCK II	2999	SPERIS LEGACY	4999
D GENERATION	3999	STRIKER	4999
DEEPCORE	2999	SUPER METHANE BROTH.	2999
DISPOSABLE HERO	2999	SUPER PUTTY	1999
DRAGON STONE	3999	SUPERFROG	2999
FIRE AND ICE	3999	SURF NINJAS	999
FLY HARDER	2999	TOP GEAR 2	2999
FURY OF THE FURIES	3999	ULTIMATE BODY BLOWS	5999
HUMANS	3999	UNIVERSE	3999
INTER KARATE +	999		

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek	2999
COMMODORE JOY - ATTACK	2999
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999
PC JOY - ACTION PAD	4999
PC JOY - COMPETITION PRO	3999
PC JOY - EXPLORER PAD	5999
PC JOY - F15 TALON	19999
PC JOY - FX3000	6999
PC JOY - MAGNUM 6	9999
PC JOY - MASTER PAD	5999
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999
PC JOY - POWER PAD	3999
PC JOY - POWER PAD PRO	7999
PC JOY - SABRE	5999
PC JOY - SABRE PRO	6999
PC JOY - SPRINT PAD	4999
PC JOY - SWIFT PAD	4999
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS	29999
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2	34999
PC JOY - THRUSTMASTER PINBALL JOY	9999
PC JOY - TORNADO	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉK	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PIROS	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SÁRGA	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÜRKE	3999
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY tölthető elem	1999
MD ACTION REPLAY V2.0	9999
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos)	2499
MS JOY - CONTROL PAD	1999
NES ACTION REPLAY	5999
PSX összekötő kábel	3999
PSX ARCADE STICK	9999
PSX CONTROL PAD	7999
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábel	1999
PSX memória kártya	6999
PSX PREDATOR GUN	9999
SATURN JOY - ECLIPSE PAD	6999
SATURN JOY - ECLIPSE STICK	9999
SATURN JOY - SIDEWINDER	9999
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel	1999
SATURN NTSC adapter	7999
SATURN PISZTOLY - ENFORCER	9999
SATURN PREDATOR GUN	9999
SEGA Master System - Game Gear KONVERTER	3999
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999
SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	3999
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999
SNES JOY - ACTION PAD	2999
SNES JOY - SPRINT PAD	3999
SNES JOY - PHANTOM	3999
SNES SCART + RCA KÁBEL	3999
SNES SFX CONVERTER	4000
SUPER GAME BOY	9999

ÚJGENERÁCIÓS KONZOLOK

HARDWARE

SEGA SATURN +
1 CONTROL PAD
69999,- HELYETT
MINDÖSSZE: 49999,-

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD
69999,- HELYETT
MINDÖSSZE: 49999,-

SOFTWARE

INFORMÁCIÓKÉRT HÍVD A 11-26-415-ÖS TELEFONSZÁMOT

tart...

VIII. ÉVFOLYAM

ISMERTETŐ

RELOADED (PSX) 6
THE CROW (PC) 7
SPACE JAM (PC) 7
REALMS OF THE HAUNTING (PC) 9
STEEL PANTHERS 2. (PC) 12
MORTAL KOMBAT TRILOGY (PSX) 17
ULTIMATE MK3 (SNES) 17
CITY OF THE LOST CHILDREN (PC) 22
DEATH RALLY (SAT) 29
NBA 97 (MEGADRIVE) 30
FIFA 97 (MEGADRIVE) 30
NHL 97 (MEGADRIVE) 31
ACTUA GOLF (SATURN) 32
HARDCORE 4X4 (SATURN) 32
DIE HARD TRILOGY (PSX) 33
TUNNEL B1 (PC) 40

LEÍRÁS

DOWN IN THE DUMPS (PC) 10
GRAND PRIX MANAGER 2. (PC) 14
DONKEY KONG 3. (SNES) 20
MASTERS OF ORION 2. (PC) 24
LARRY 7. (PC) 26
AGE OF SAIL (PC) 34
DISCWORLD 2. (PC) 36
TOONSTRUCK (PC) 42

STB

HÍREK 4-5
CINKELT LAPOK 41
CSEVEGŐ 46

ABC INDEX

ACTUA GOLF (PC) 32
AGE OF SAIL (PC) 34
CITY OF THE LOST CHILDREN (PC) 22
DEATH RALLY (PC) 29
DIE HARD TRILOGY (PSX) 33
DISCWORLD 2. (PC) 36
DONKEY KONG 3. (PC) 9
DOWN IN THE DUMPS (PC) 10
FIFA 97 (MEGADRIVE) 30
GRAND PRIX MANAGER 2. (PC) 14
HARDCORE 4x4 (SATURN) 32
LARRY 7. (PC) 26
MASTERS OF ORION 2. (PC) 24
MORTAL KOMBAT TRILOGY (PSX) 17
NBA 97 (MEGADRIVE) 30
NHL 97 (MEGADRIVE) 31
REALMS OF THE HAUNTING (PC) 9
RELOADED (PSX) 6
SPACE JAM (PC) 7
STEEL PANTHERS 2. (PC) 12
THE CROW (PC) 7
TOONSTRUCK (PSX) 42
TUNNEL B1 (PC) 40
ULTIMATE MK3 (PSX) 17
TUNNEL B1 (PSX) 35

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97.2543/01-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.



DONKEY KONG 3.

A hordóhajigáló emberszabásúak visszatértek, minden eddiginél szebb köntösben!

20-21. oldal











DISCWORLD 2.

Fergeteges interaktív mozi a kelekótya Rincewinddel, a lustálkodó Halállal, a majommá változott Könyvtárossal és a jó öreg Korongvilág többi idétlen szereplőjével.

36-39. oldal



TOONSTRUCK

Roger Rabbit már tudja, hogy nehéz egy firka élete az emberek között - most megtudjuk milyen egy emberé a firkák között.

42-45. oldal

GRAND PRIX MANAGER 2.

Vigyázat! Ámokfutó homokfutók a futóhomokon!

14-15. oldal

LARRY 7.

A többnyire lezser öltözetet viselő nőcsábász rekeszizom szaggató kalandjai szíve számtalan választottjával.

26-28. oldal

AKTUÁLIS

Új év, új hónap, új 576, és természetesen új rakás játék. Ahogy bepillantottam a karácsonyfa alá, annyi új játékot pillantottam meg alatta, hogy percekre elállt a szavam.

(1 perc...
2 perc...
3 perc...
4 perc...
5 perc...)

Aztán a percek szépen elmúltak, és elégedetten mormogtam az orrom alá: hát ez most vagy nem semmi, vagy több a soknál - de az biztos! Az ember lassan kezd a Laokoon-csoportra hasonlítani, amint a friss stuffok és a csekély terjedelem kígyójával küzködik.

Az mindenesetre megnyugtató, hogy a grafikus kalandjátékok új reneszánszukat élik PC-n, és mint ahogy arról a Discworld 2., Larry 7. vagy akár a Toonstruck hamarosan tanúskodni fog. Utóbbi mondjuk nem férne bele egészen a full-motion-video free zónába, de azért szódával még így is elmegy.

Konzolokon is zajlik az élet, remélem a Mortal Trilogy, az UMK 3. vagy esetleg a Die Hard Trilogy legalább annyira fejleszti ízes magyaros kiszólásokkal kapcsolatos szókincseteket, mint amenynyire amortizálja a kezelőszervek állagát.

Kivételesen eszembe jutott valami: az ide érkező levelekből az derült ki, hogy páran úgy tudjátok, hogy csak az év elején lehet egész évre előfizetni. Megnyugtatásul közölném, hogy ebben a tekintetben pont úgy működünk, mint a BKV nevű terrorszerv a bérleteivel: a vásárlás (előfizetés) napján indul a mandula, és a cucc addig érvényes, amíg az adott idő le nem telik.

Ha véletlenül még eszembe jutna valami, arról a következő számban mindenképpen referálok.

HÍREK

Az új esztendők első egy-két hónapja mindig nagy nyüzsgést hoz a játékpiacon. A fejlesztők ilyen tájban engedik el azokat a kész projektjeiket, amelyeket ilyen-olyan taktikai megfontolások alapján nem óhajtottak bedobni a szokásos karácsony előtti játékdömping talán túlságosan is mély vizébe. Másrészt ilyenkor kezdik meg az infok kiszivárogtatását azon új fejlesztéseikről, amik reményeik szerint majdan jótékony hatást gyakorolnak bankszámlájukra. Ennek a trendnek megfelelően a hírek két részre (a közeljövőben piacra kerülő stuffok és a távlati tervek) oszlanak. Sajnos csak a töredéke fért ide a távlati terveknek, szóval ha minden igaz, akad majd valahol egy megjelenési előrejelzés is. (Zárójelben azért megjegyzendő, hogy azok az adatok azért erős fenntartással kezelendők.)

Az első képek alapján roppant ígéretesnek látszik egy francia csodabogár, a Cryo (Captain Blood, The Lost Eden, stb.) új fejlesztése, a **RIVERWORLD**. Grafikailag első látásra úgy fest, mintha a készítők megtalálták volna az Internet valamelyik "szabadkikötőjében" a Magic Carpet 2. engine-jét, de ők égre-földre esküdöznek, hogy igazából a Civ2 inspirálta. Azért ez elég ígéretes szülőpáros, nemde? A történet a szokásos világvége mesével kezdődik: a játékosnak egy újonnan terraformált planétán kell lépésről-lépésre újra felépítenie elpusztult civilizációját, néhány barátságtalan szomszédtól körülvéve, akik szintén pont ezt és egyetlen vágyuk, hogy csődbe kergessék a többieket. Mindenki egy kisebb saját területtel kezd, amit újabb vásárlásokkal gyarapíthat. Az új szerzeményeket munkásainkkal beépíthetjük, majd bérlőket telepíthetünk oda, tőlük pedig


Hexen 2.

a helyet szúrták ki maguknak. A 11 technológiai szint többszáz eleme, a 20 ország, a Civ fejlődési logikája és a MC2. 3D-technikája az életjátékoknál eddig meglehetősen szokatlan fokú cselekvési szabadságot fog a játékos számára biztosítani - legalábbis ezt ígérik. Majd meglátjuk mi sül ki belőle.

Szintén stratégiai játék lesz az Acclaim kiadásában megjelenő **CONSTRUCTOR** - bár az előbb említett darabtól merőben eltérő koncepcióval. Képzelj el egy három (illetve - az időtényezőt is figyelembe véve - négy) dimenzióban játszódó 'Gazdálkodj okosan!'-t, adj hozzá egy kis jelenkori magyar feelinget - és kábé már előtted is áll a játék. Négy játékos küzd különböző vegyes módszerekkel a város feletti domanincáért, természetesen szerény (?) adót fogunk szedni - ez a kapitalizmus egyik alappillére. A másik pedig a maffia, akik esetleg megpróbálhatnak olyan embereknek "visszautasíthatatlan ajánlatot tenni" á la Keresztapa, akiknél a gazdasági érvek hatástalannak bizonyultak. Mivel minden játékos alapfelszereléséhez tartozik az öltöny és a mobiltelefon, tehát leendő managerek, agykontrollosok, gengszterfőnökök és egyéb vegyes népségek akár oktatóprogramnak is használhatják.

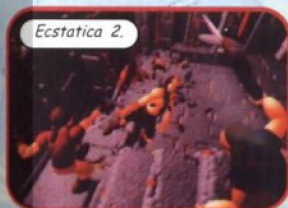

Constructor

A Doom-rajongók megnyugodhatnak: idő kell ahhoz, míg a Command&Conquer-stílus átformálja a játékok között uralkodó trendet - addig is viszont bőven ellátják őket kedvencük hasonmásaival. Jön a folytatás az egyik legjobban sikerült klónból is. A Raven volt az első cég, amelynek az id licenc alapján átadta a Doom engine-jét. Nem volt rossz kezdeményezés, mert az ezzel gyártott Raven-cuccok (Heretic, Hexen) jelentősen kibővítették a Doom sajátos 3D világát. Az együttműködés továbbra is tart, mert a húsvét táján piacra kerülő, egyelőre **HEXEN 2.** munkacímet viselő 30 szintes darab lesz az első nem-id játék, amely a Quake-ben alkalmazott technológiával készült. Az első rész által lefektett hagyományok alapján, a szokásos kedélyes mészárláson kívül most is fontos szerephez jutnak majd a játékban a RPG-elemek: lesz egy negyedik karakterosztály is; karaktereink tapasztalati pontjai a játékban folyamatosan növekednek, amely előbb-utóbb szintjének emelkedését, valamint az ebből adódó új képességeket eredményezik; a fegyverek szintje szintén emelhető; stb. Ja, még valami: mostantól lehet benne úszni is. "*Még Quake a nép, most adjatok neki!*" - ez egy új id-vers kezdősora, szóval ha Hexen 2. kapcsán amúgy


Riverworld

is szóba kerültek, említsük meg azt is, hogy gőzerővel fejlesztik a 2. részét, amit - legalábbis jelen elképzeléseik szerint - valamikor karácsony előtt akarnak majd piacra dobni. A kilátások, legalábbis számunkra, elég ijesztőnek tűnnek: a kivitelezést ugyanis az újgenerációs 3D videokártyák és Pentium330-asok képességeihez óhajtják igazítani...

A Psygnosis háza táján is zajlik az élet, jó szokásuk szerint egyszerre 8-10 projektjük is fut párhuzamosan. Ebből nyilvánvaló elsőbbséget élvez a Playstationös **F1** PC-konverziója, valamint az igencsak kellemesnek ígérkező **ECSTATICA 2.** Utóbbiban jelentős csiszolás történt SVGA-grafika ügyben, to-


Ecstatica 2.

vábbá több mint 2.000 nézőpontot építettek be az új horrorshowba. Utóbbi kifejezés nem véletlen: a sztori és a helyszínek (temetők, csatornák, erdők, és hasonló, kikapcsolódásra elsőrangúan alkalmas helyek) az előző rész hangulatát idézik. Lévén ugyanaz a producer, az üzletileg sikeres Ecstatica folytatása késleltette a már több éve ígérgetett **URBAN DECAY** munkálatait. Grafikailag erősen emlékeztet a testvérre, történetében már kevésbé. Ez amolyan nagyvárosi mese lesz, aminek filmes adaptációjában mondjuk Clint Eastwood játszhatná a főszerepet, aki félpercenként eldurrogtat egy pár tárat. Megjelenésének természetesen van új kitűzött időpontja is: most az év utolsó negyedére ígérik. Ha esetleg az Ecstatica 3. részének munkálatai megint módosítanák ezt az időpontot, frankón elküldöm nekik Jókaitól a "Mire megvénülünk"-et. Olvasgassátok... A Psygnosistól egy-két hónapon belül várható egy újabb folytatás is, ami elődje nyomán a **WIPEOUT 2097** nevet kapta a keresztségben. Ez a keresztes hadjáratok idejébe viszi a játékost... Ja, mégsem. Bocsánat, tévedtem ezer évet. (Rámragadt a Psygnosis időmeghatározási módszere.) Szóval őt valószínűleg nem kell bemutatni senkinek, gondolom kevesen vannak, akik ne ismernék a kedves papát. A folytatás Playstationről most átvonul PC-re is. Fergeteges 3D száguldás várható, idegszaggató techno-zenével (szerencsére épp nincs hangkártya a gépemben), amiből kitakarították az előd grafikai gyengeségeit, illetve a játékosokat a gutaütés közelébe kergető technikai baklövéseket. Újdonság lesz egy pár állapotjelző, ami a hosszabb versenyeken szükséges taktikázást segíti, illetve a Shockwave. Volt 64-esek szívét biztos megdobogtatja, hogy a Psygnosis jóvoltából az egyik kedvencükkel talán újra találkozhatnak PC-n. Úgy hívják **THE SENTINEL.**

A végére hagytam a kedvenceimet, akik Bullfrog névre hallgatnak. Már a CD-boltok ajtaján kopogtat a Theme Park mintájára készült **THEME HOSPITAL**, amelyben egy kórház igazgatásának gondjait vesszük vállainkra. (Ha lesz magyar változata a játéknak, abban majd csak egyszerűen be kell zárni őket.) Nemcsak a kórház gazdasági problémáival fogunk foglalkozni (alkalmazottak, felszerelés, fenntartási költségek, stb.), minket terhel a kórházba érkező páciensekkel kapcsolatos orvosi ténykedések nagy része is, úgymint diagnózis, gyógyszerezés, kezelés és műtétek. (Lehet, hogy akciórészeknél mi cseréljük a kacsát is a beteg alatt...) Ha a páciensek számára kórházunk nem a végállomást jelenti, és boncmestereink kénytelenek a munkanélküliek keserű kenyerére fanyalodni, egyre több pénzes betegünk érkezik, ami azért is roppant kellemes, mert őrületbe kergethetjük a három konkurrensünket is. Szintén februárra ígérik, hogy végre-valahára megszületik a **DUNGEON KEEPER**, ami időpont-ígérgetés tekintetében roppant erős versenytársa az imént említett Urban Decaynek. Egy apróság jön. A harmadik negyedévre ígéri a Bullfrog egy játéknak a harmadik részét, ami szerintem erős esélyesként pályázhatna a "Minden idők legjobb játékötlete" címre. **POPULOUS 3**-nak hívják az illetőt, akinek most a Magic Carpet e célra átalakított engine-je kölcsönöz új arculatot.



Wipeout 2097



Theme Park

Előrejelzés
(Eduscho Szilárd rovata)

Adidas Soccer (Psygnosis)	nyár
Armored Fist 2. (Novalogic)	április
Creation (Bullfrog)	nyár
Deathtrap Dungeon (Eidos)	március
Die by the Sword (Interplay)	nyár
Dreadnought (Ocean)	ősz
Dungeon Keeper (Bullfrog)	február
Ecstatica 2. (Psygnosis)	február
Falcon 4.0 (MicroProse)	július
Hexen 2. (Raven)	május
Jedi Knight (LucasArts)	április
Little Big Adventure 2. (EOA)	február
Magic the Gathering (Microprose)	február
Outlaws (LucasArts)	nyár
Populous 3. (Bullfrog)	ősz
Rebellion (LucasArts)	ősz
Sentinel (Psygnosis)	karácsony
Starcraft (Blizzard)	június
Tomb Raider 2. (Eidos)	karácsony
TFX3-F22 (DID)	nyár
Theme Hospital (Bullfrog)	február
Urban Decay (Psygnosis)	karácsony
Virtua Fighter 2. (Sega)	nyár
Wipeout (Psygnosis)	június
WW Soccer 97 (Sega)	nyár
X-COM: Apocalypse (MicroProse)	március

RE LOADED!

Sok PlayStation tulajdonos régi vágya teljesült, amikor megjelent a híres/hírhedt Loaded folytatása. Azok számára, akik lemaradtak az első részről, egy rövid megemlékezés az elődről. Egy felülnézetből játszódó kőkemény lövöldözős akciójátékról van szó, ami megjelenésekor nyomban kivívta magának a legbrutálisabb videojáték címet. Németországban például betiltották, mondván, túlságosan erőszakos. Amerikában viszont pont ennek köszönhetően hihetetlen sikereket ért el: minden hatodik PlayStation tulajdonos megvásárolta! A sikerhez nem kis mértékben az is hozzájárult, hogy a töméntelen mennyiségű gyilkolás alá a Pop Will Eat Itself nyomatta a muzsikát, úgyhogy bármily monoton is volt a játékmenet, egy biztos: a programnak fergeteges hangulata volt.

PRO ÉS KONTRA

Nos, a második részeknek ugyebár az lenne a dolguk, hogy felülmúlják az elődöket, sajnos azonban ezúttal ez nem történt meg. Pedig a készítők szemmel láthatólag tényleg mindent elkövettek. Először is: a szereplők bemutatása most látványos animációkkal történik. Aztán a játékban nincs rögzítve a perspektíva, félig felülről, félig oldalról láthatjuk a terepet, s a kamera csak akkor emelkedik fel merőlegesen, ha mondjuk egy fal mögé bemegyünk, és az eltakarná az emberünket. Ezek jó dolgok, de most jön az a bizonyos "de". Noha a pályák részletesen kimunkáltak, minden túlságosan szögletes, "vektoros". A játékmenetet is teljesen megreformálták. Sajnos. Kevesebb ellenfél támad ránk, ellenben minden pályán van valami speciális feladat. Az elején például kukacokat kell gyűjtenünk, hogy aztán cserébe egy alak megépítsen egy hídat, később meg egy öntödében a megfelelő kapcsolók segítségével kohókat kell lehűtenünk a továbbjutáshoz. Szóval az adventure elemek bonyolultságát nem vitték túlzásba. Ameddig én eljutottam, a legösszetettebb feladat az volt, amikor egy bizonyos szentély liftjeinek a működtetéséhez köveket kellett töretnem az ellenséges papok lövedékeivel, majd a sziklákat ráguritanom a liftek kapcsolóira. Gondolkodni tehát nem kell, már csak azért sem, mert a küldetések előtti eligazító képernyőn - szövegesen és képileg egyaránt - mindent a szánkba rágnak. Állítom, hogy még az előző rész kulcskeresgetése is több agymunkát igényelt. A PWEI zenéje pedig nagyon hiányzik. A Gremlin belső munkatársa elég sablonos muzsikákat írt a pályák alá, a számok felét talán csak ő maga tudja megkülönböztetni egymástól.


CHEB egy űrhajóval próbál menekülni.

AZ "AGYATLAN" TÖRTÉNET FOLYTATÓDIK

Az egyedüli dolog, amiben a játék tartotta a színvonalat, az a fantasztikusan pihent agyra utaló kerettörténet. Mint az az első rész end-sequence-éből emlékezetes, miután kiontottuk Fat Ugly Boy (Csúnya Kövér Fiú) beleit, a gazfickó katapultálta az agyát, azaz végül mégis sikerült meglógnia. Az agy-kapszula azóta átutazta a galaxist, majd végül egy sivatagos planéta légkörébe zuhant be, amit kb. 1000 éhező művész lakott. A forró homokba csapódott kapszulát az egyik ilyen napbarnított, jól megtermett művészlélek, Manuel Auto fedezte fel, aki szórakozott elméjével valami meteornak nézte, s megpróbálta lehűteni egy üveg bor segítségével. Manuel ezután magához vette új szerzeményét, és elment aludni. Másnap amikor felébredt, furcsán érezte magát, azaz inkább sehogy sem érezte magát. Csak egy ördögi tervre tudott koncentrálni, ami normális esetben eszébe nem jutott volna. A planéta többi lakói hamarosan azt fedezhették fel, hogy az összes félrerakott pénzecskéjüket valaki elrabolta, Manuel pedig eltűnt. Csak egy üzenetet hagyott hátra, miszerint átkeresztelte magát Charming Handsome Erudite Bastard-nak (Bájos Jóképű Nagytudású Csirkefogónak), és hogy úgy döntött, ezután tízesével szedi a társadalmi ranglétra fokait...


Ez a jetpack-es pasas majd zuhanás közben önkéntelenül is a segítségünkre lesz.

A SZEREPLŐGÁRDA

CHEB tervei természetesen most is csak egy mindenre elszánt pszichopata képes keresztülhúzni. Mamma, Bounca, Butch és Cap N Hands mellett két új - nem kevésbé őrült - szereplő is választható: Sister Magpie, egy meghibásodott cyber apáca, és Consumer, a lelkes háziasszony, akinek az éléskamrája inkább egy hullaházra hasonlít. Mindegyikük más-más fegyverrel rendelkezik, és mindegyiküknek van egy speciális támadása. A régi szereplők speckói megmaradtak, viszont sajnos ezúttal mindenki lőfegyvert kapott, így például nem lángszórózhatunk Butch-csal. Hőseinknek

HALÁRUS FEGYVER!

hat jókora 3D-s világot kell bejárnia, azokon belül több különálló szintet. Játszhatunk egyszerre két pszichopatával is, akik ráadásul egymásra is veszélyesek lehetnek, ha a "Friendly Fire" opciót úgy állítjuk be. Az irányítás magától értetődő, csak az oldalazást és a zoomolást említeném meg, amik az L1 illetve az R2 gombokkal hajthatók végre.

Szinte biztos, hogy a Reloaded sikere nem fog az előd közelébe se érni. A játék pont azokat a vonásait vesztette el, amelyekért a közönség szerette. Már a vérbőség sem a régi, manapság - amikor már megjelent egy Resident Evil - az egyformán szétloccsanó ellenfeleknél több kellett volna.

eloaded
Kiadja: Gremlin
PLAYSTATION
71%

The Crow

HOGY A VARJÚ CSÍPJE MEG!

Az életben a legrettenetesebb dolog, amitől mindenki fél, az a halál. (Kivéve Rincewindet.) Senki sem tudja, mi vár ránk utána, hiszen még senki sem tért vissza. Vagy talán vannak ez alól kivételek? A '94-ben készült Crow című film szerint vannak, mégpedig azok, akiket a Holló választ ki, s akiknek megadatik a lehetőség, hogy megbosszulják a saját halálukat. Az amerikai kontinensen immár a film második részét izgulhatja végig a publikum (igaz, a kritikák szerint csak mérsékelt ez az izgalom), és hamarosan megjelenik a film megjátékosított változata is. A Holló egy újabb lelket hoz vissza az élők sorába, Ashe-t, akit a fiával együtt egy punk banda végzett ki. Ashe lelke addig nem talál örök megnyugvásra, amíg el nem pusztította ezt a bűnös bandát, és meg nem ölte a velejéig romlott főnökét, Judah-t.



Kezdetben hagyományosan, a puszta öklünkkel kell érvelnünk.



A "néni" egészen jól tűri a shotgun lövést.

A játék grafikája nyomban az Alone in the Dark-ot, vagy a Resident Evilt juttatja az ember eszébe, noha ezúttal egy akciójátékról van szó. A helyszíneket három-négy rögzített kameranézetből láthatjuk, melyeken a bunyózó felek 3D poligonos megoldással készültek. A művészien megtervezett, baljós hangulatú hátterek segítségével többek között egy lepusztult kocsmába, egy kikötőbe, egy temetőbe, és még sorolhatnám, hogy hova jutunk el. Összesen 11 helyszínen fordulhatunk meg. Az alakok a Resident Evil-hez hasonlóan szépen kidolgozottak, még az arcvonásaik is kivehetők, s ugyanúgy vérbő akcióra is számíthatunk. Kezdetben még csak sörösüvegeket verhetünk szét az ellenfelek fején, majd baseball ütővel puhíthatjuk őket, de aztán később shotgunnal, vagy UZI-val is irthatjuk a jónépet. Sajnos ugyanígy az ellenség is fejlődik: a játék vége felé már elég egy rosszul irányzott sorozat, és a megmenekült ellenfél "hálából" néhány lövéssel végez velünk.



Na most végem!

A motion captured mozgások igen látványosak, Ashe többfajta rúgásra képes, de le is fejelhetjük, vagy el is hajíthatjuk a punkokat. A pályák között átvezető jeleneteket láthatunk animációk formájában, gyakorlatilag egy film játszódik le a szemünk előtt. A játék szépségével kapcsolatban tehát a legapróbb kifogás sem merülhet fel, aki kedveli ezt a stílust, semmiképp sem fog a programban csalódni.

the crow - city of angels	Kiadja: Acclaim
DX2/66, 8MB, VGA, 2xCD, WIN 95	
86%	

Space Jam

A SPORTTOON NETWORK BEMUTATJA

Az Acclaim jóvoltából Tapsi Hapsi és a többi Tiny Toons rajzfilmsztár most új oldalukról mutatkoznak be: ezúttal egy kosárlabdajátékban kapták meg a főszerepet. Az ellenfél a szörnyek csapata, a végtelen világűrből érkezett "híres-nevezetes" Monstars.

A grafika - bár csak sima VGA - teljesen rajzfilmszerű, minden egyes figura például speciális zsákolásokat tud végrehajtani: Taz bepörög, a Prérifarkas meg kilométer magasra tud ugrani a lábára szerelhető rugókkal, stb. Az akció gyors, az irányítás dobás/passzolás szintre van leegyszerűsítve, egyszóval a játék nem egy NBA Live, de azért felettébb szórakoztató. Csupán egyre kell ügyelnünk: ne fussunk sokáig egy-egy játékossal, ugyanis a fáradtságukat egy kijelző mutatja, s ez ilyenkor csökken. A meccsek kezdete előtt mindegyik játékosnak - miellőtt beválasztjuk - láthatjuk a tulajdonságait, bár az igazat megvallva ezek nem teljesen tükrözik a valóságot. Hiába gyorsak, meg jól dobnak a rajzfilmsztárok, az alacsony termetük miatt könnyen szerelik őket, míg a többségében két méteren felüli szörnyek mindegyike könnyedén zsákol.



Az egyik legmenőbb csapatösszeállítás.



Az aljátékok között egy pontdobó párbajon is részt vehetünk.



Ezzel az égimeszelővel persze gyerekjáték a zsákolás.

Talán ennek az ellensúlyozására lett kitalálva, hogy beválaszthatjuk a rajzfilmes csapatba Michael Jordant is. Ha úgy tetszik, egyébként lehetünk a Monstars-szal is, s lehet, hogy velük jobban is járunk, de azért mégiscsak jobb poén a rajzfilmesekkel lenni.

A negyedek között tanulmányozhatjuk a statisztikát külön játékosokra lebontva, s ha valamelyikkel a három szereplő közül nem vagyunk megelégedve, cserét is végrehajthatunk.

A statisztikák mellett még egy érdekes dolgot találhatunk: különféle aljátékokba foghatunk, mint például űrhajós versenybe, netán ügyességi, illetve tárgyat gyűjtögetős játékokba.

A Space Jam a híres figurák kedvelőinek egészen biztosan kellemes perceket fog szerezni, de ettől eltekintve én egy kissé kevésnek találtam a csapatok, és a résztvevők számát, s ezt a hiányt véleményem szerint az aljátékok sem pótolják.

space jam	Kiadja: Acclaim
DX2/66, 8MB, 2xCD, VGA, SB, GUS	
80%	

TUNNEL B1

ocean

NEON

PC CD ROM

Realms of the Haunting

ÉS LŐN SÖTÉTSÉG! ÁMEN

Akik szeretik a kellemes borzongást - és ez alatt nem az esztelen horrort kell érteni - azoknak ajánlható a Gremlin új akció/kalandjátéka, a RotH. A játék segítségével egy ősi, kelta korban alapított faluban tehetünk kirándulást, azon belül is egy misztikus szellemkastélyba.

A full motion video introban a történet főhőse, Adam Randall - mialatt útban van az említett Helston nevű falucska felé - elgondolkozik a múltján, melyet ő maga így mond el:

Az apja, aki a falu lelkésze volt, hat hónappal azelőtt halt meg. Sajnos nem nagyon tartották a kapcsolatot. Mindenkinek megvolt ugyebár a maga problémája. Adam mindig azt gondolta, majd a jövő héten felhívja. Aztán egyszer csak hirtelen örökre elkésett. Ugyanezekben az időkben Adam-et furcsa rémálmok kezdték el gyötörni. Egy házat látott, ami teljesen valóságosnak tűnt, s miután felébredt, élénken élt benne tovább. Más típusú álmai is voltak, amik azonban már kevésbé voltak rémesek, sőt pont ellenkezőleg. Egy gyönyörű lányról álmodott, akit ugyan még soha nem látott, mégis tudta, hogy a valóságban is létezik.

Azután egy nap, egy bizalmatlan külsejű alak, Elias Camber kopogtatott hősünk ajtaján, aki állítása szerint szintén pap volt, s aki magát Adam apja barátjának mondta. Adam majdnem rácsukta az ajtót, ám valami mégis megállította. Camber azt állította, évek óta levelezett Adam apjával, s az utóbbi időkben egyre zaklatottabb leveleket kapott. Adam apja észrevett valamit egy idegen háznál a falu szélén, valami iszonyatosat. Aztán nem érkezett több levél tőle, csak egy csomag a halála előtt. Egy üzenet volt rajta Cambernek, hogy feltétlenül juttassa el Adam-hez, a fiához. Majdnem minden, amit Camber mondott, hazugság volt, soha nem is létezett ilyen nevű pap Cornwall-ban, Adam később leellenőrizte. Hősünk aztán majdnem el is felejtette az egészet, ám az álmai egyre rosszabbak lettek. Két nappal ezelőtt Adam kinyitotta a csomagot. Valami törmelék volt benne, faragott tárgyak maradványai, bár néhány darab szemlátomást hiányzott. Adam nem tudta mire vélni a dolgot, de érezte, hogy a tárgyaknak bűvös erejük van. Útra kelt tehát, hogy felkeresse az ominózus házat.


A tükörben a saját képünket láthatjuk.

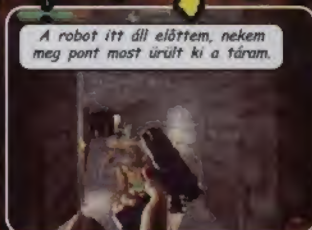
NEM CSUPÁN EGY [illegible]

Itt vesszük át az irányítást, s valóban úgy érezhetjük, mintha ott állnánk a szellemkastély halványan megvilágított termében, egy szál petróleumlámpával a kezünkben. Bármerre indulhatunk, bármerre nézelődhetünk, a program teljes 3D-s mozgásszabadságot biztosít. A grafika pedig még állóképeknek sem lenne rossz, főleg ha SVGA-ban játszunk. Leginkább úgy határozhatnánk meg a játék típusát, hogy egy Under a Killing Moon grafikával megáldott Doommal játszhatunk. Ha kinézünk például az ablakon, széltől lengedező fákat látunk, ha tükörbe nézünk, a saját másunkban gyönyörködhetünk. Mindemellett a törékeny dolgok szétlőhetők, az ablakok betörhetők. Az említett kalandj[illegible]kkal ellentétben azonban itt inkább az akció dominál, ezért asszociáltam a Doomra. A kaland elemek többnyire egyszerűek, értelemszerűen a gyufával például a gyertyákat kell meggyújtani, a titokzatos tárgyakkal általában ajtókat lehet nyitni, stb. Az irányítás maximálisan kézhez álló. A pointeren kétféle kijelzőt láthatunk, ha rámutatunk egy tárgyra, ezek segítségével láthatjuk, mit tehetünk velük. Ha egy szemgolyót látunk rajta, a jobb gombbal vizsgálódni tudunk, ha egy piros szín villan fel, az aktuális tárgyat célba vehetjük, a zöld fénynél használni tudjuk a tárgyat, ha a kék szín villan fel, az azt jelenti, hogy a kívánt tárgy túl távol van. Mászkálni a jobb gomb nyomva tartásával lehet, a le-fel nézelődéshez pedig mindkét gombot le kell nyomnunk.

A tárgylistánk ábrázolása is teljesen felhasználóbarát, hiszen a gép automatikusan csoprtosítja a tárgyainkat. Az inventoryt a képernyő balfelső sarkára clickelve hívhatjuk elő. A zsáknál az általános tárgyakat találjuk, a pisztolynál a fegyvereinket, a villanás ikonnál a varázstárgyainkat, a tekercsnél a különféle térképeket, leveleket, s egyéb iratokat, végül az I-nél információkat kérhetünk le a szereplőkről. A kéz-ikon mellett lévő két hely hősünk jobb és bal kezét ábrázolja, ide kell beraknunk a használni kívánt tárgyakat, ám a fegyverek közül a 2-6 gombokkal játék közben közvetlenül is válogathatunk. Az ablakokat a bal felső sarkukba, a nagyítóra clickelve tüntethetjük el. ✪


A könyvtárszoba egyik polca egy titkos átjárót takar.

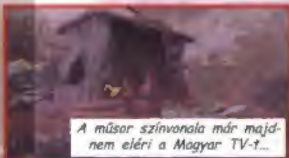

Ezek még gyenge ellenfelek, egyelőre a kard is megteszi.


A robot itt áll előttem, nekem meg pont most ürült ki a táram.


Vajon ki a fene lehet ez az alak?

A történet fontosabb részeinél full motion közjátékok fogják megszakítani a játékot, computer generálta háttereken igazi színészekkel. Ezeknél a párbeszédeknél sokszor mi választhatjuk meg, hogy mit válaszolunk. A történetben tulajdonképpen az ősi jó és gonosz párharca fog kibontakozni. A játékidőt leginkább a különböző szörnyekkel, csontvázakkal való küzdelmek fogják kitölteni, amiknél azonban vigyázzunk: a szörnyek - túlvilági teremtmények lévén - gyakran egyszerre előttünk és mögöttünk bújnak elő a földből, s a hátunk mögött lévőt sokszor már csak akkor vesszük észre, amikor már egy csapással meglegyingette a tarkónkat. Érdemes tehát gyakran mentegetni, és megjegyezni, mikor, honnan jönnek az ellenfelek.

realms of the haunting	Kiadja: Gremlin
PC DX2, 8MB RAM, VGA, CD, SB, GUS	
95%	


A műsor színvonala már majdnem eléri a Magyar TV-t...



A Philips már nem számít új versenyzőnek a játékiparban, mégis kapásból talán csak egy címet tudnék mondani eddigi játékaik közül. Talán maradandóbb lesz most kiadott új kalandjátékuk, mely több szempontból is újszerűnek mondható. Egyrészt azért, mivel a háttérektől kezdve a figurákig és az animációkig minden renderelt grafikával készült, pedig tulajdonképpen csak egy sima point&click kalandjátékról van szó, másrészt a játékmenet is szokatlan, hiszen szinte minden feladatnak több megoldása is létezik.

A játék főszereplője a Blub család, egy földönkívüli família, amelyik éppen vakációra indul, valamint egy Khan nevű gazfickó és egy csapat űrgengszter, akik legutóbbi akciójuk után éppen megpihennének egy gyorsbüfénél. A gengszterek belerohannak a Blub család hajójába, és már kész is a katasztrófa: lesodródnak az állomásról és a kormányozhatatlanná vált űrhajók belepottyannak a Föld légkörébe. Ott aztán továbbsodródnak egy nagyváros forgalmas utcája fölé, majd egy csatornanyílásba, végül pedig egy szemétdombon kötnek ki. A Blub család hajója ripityára törik, de szerencse a szerencsétlenségben, hogy saját készítésű, azaz Blub nagypapa képes újra összerakni, ha megkeressük neki az alkatrészeket. Erről szól a játék.

A program négy plusz egy rajzfilmből áll, ezek között mindig a Game képernyőre kerülünk, ahol figyelemmel kísérhetjük a hajónk állapotát, vagyis hogy hogyan haladunk. Ha nem a hajóra clickelünk, egy menü jön be, innen indíthatjuk a rajzfilmeket. A további menüpontokkal folytathatjuk a legutóbbi játékunkat, újra megnézhetjük az intrót, vagy az options képernyőre léphetünk. Állást tölteni is tudunk majd, de azt már csak az egyes rajzfilmeken belül. Ezt a menüpontot a mentéssel, valamint a többi cselekvésikonnal egyetemben a játéktér tetején találhatjuk, az alján pedig az inventorynk kapott helyet. Érdekesség még a recorder, amivel "video"felvételeket készíthetünk a játékunkról, amit később vissza is játszhatjuk.

A történet egyébként - mint már az eddigiekből is kitűnhetett - egy állati nagy blődség, ám a képi humor, és az animációk fergetegesek. Negatívumként tudom viszont értékelni, hogy a játék vége felé sajnos gyakran tudtam olyan dolgokat tenni, amire a programozók nem számítottak, és a program lefagyott... A tesztelők nem végeztek túl alapos munkát.

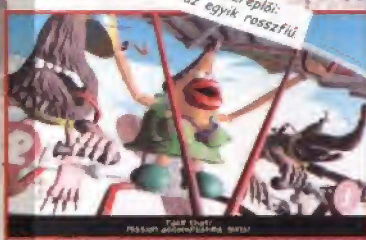
A BLUB, A PATKÁNY, ÉS A CSÚNYA FICKÓ

Az első rajzfilm rövidke, főszereplője a Blub öcskös. Egy roppant gyors patkány illan el az űrhajó egyik értékes darabjával, ezt kell tehát visszaszereznünk. Vegyük fel rögtön a sajtot, de ne rakjuk az egérfogóba, hanem menjünk egészen előre, majd ott a kisebb barlangban vegyük magunkhoz a kötelet. Menjünk vissza egyet a bicikliabroncshoz, és rakjuk a súly mellé a sajtot. A balra heverő panel segítségével lassítsuk le a patkány sebességét, majd kössük rá a kötelet a súlyra, s húzzuk fel a követ. Ténykedésünk eredménye hamarosan egy kilapított patkány lesz, ám az alkatrészt mindjárt el is kobozza az egyik rosszfiú.


A hajszárítóval egészen "megpuhíthatjuk" a nagyit.

A punk elaltatására két kézenfekvő módszer is akad. Az egyik, hogy leitatjuk. Ehhez szedjük fel a cipő mellől a táblát, majd a punk mellől a cipőből a krétát, és fabrikáljunk egy "BÁR" feliratú táblát. Készítsünk mindjárt italt is, amihez poharként a punk melletti gyűszűt használjuk. Alkoholért menjünk a játékrobothoz, vegyünk a KÉK tablettákból, és teleportáljuk el magunkat a robottal. Az üveg belsejében merjük tele whiskyvel a gyűszűt, és szórjuk bele a tablettákat. Állítsuk fel a táblánkat az üveg melletti "asztalhoz", és szolgáljuk ki a vendéget. A másik módszer talán egyszerűbb: mindössze a TV újságot kell megkeresnünk, onnan kiválasztanunk a két legunalmasabb műsort, és előadnunk az ócska TV-készülék belsejében. Fáradozásaink eredménye a nagyapó szemeteskukája lesz, de hát ugyebár a szándék a fontos...


A légicsata főszereplői: Mrs Blub és az egyik rosszfiú.



A HIPNOTIZÁLÓ GÉP

A főszereplő ezúttal Blub Mama, a bonyodalmakat pedig természetesen ismét Khan egyik csatlósa okozza, aki egy gép segítségével dühöngő őrültté változtatta az amúgy békés Blub Nagyit. Mindenekelőtt el kell távolítanunk a Nagyit a gyerekek közeléből, amihez indulnunk kell a Galaxy of Fortune című vetélkedőn. Ezt a legegyszerűbben úgy tehetjük meg, ha a kertben a lámpából kicsaljuk a szellemet, és megkérjük, hogy nevezzen be minket. A vetélkedőt lehetetlen elveszteni, inkább a szerencsén múlik, mint a válaszainkon, így a végén egy kürttel gazdagodunk. Menjünk a faterhoz, toljuk odébb a TV-jét, majd nyissuk ki az ágya alatti csapóajtót. Fújjunk bele a kürtbe, mire a nagyi távozik a süllyesztőben, de gyorsan segítenünk kell a nagyapónak összeszerelni a repülő szerkezetét, különben a nagymami újra ránk töri az ajtót. Nyomban ugyanitt vegyük fel a függönyt az ablakból, majd menjünk ki a jégkrémes pálcáért a kertbe. Most már csak a biciklizö vakondokat kell elkapnunk: vegyük magunkhoz az olajat a konyhából, és öntsük ki a földre a ház előtt. Miután jó nagyot zakóztak, vigyük fel őket a bringájukkal egyetemben a fetőre, s velük együtt adjuk oda a függönyt és a pálcát is a nagyfaternak. Hamarosan utánaeredhetünk a rakétán száguldozó gazfickónak...

A FÖRTELMES ROBIN BLUB

Karácsony van, az egész család a Télapót várja, ám mivel az egy kicsit felöntött a garatra, téves helyre postázza az ajándékokat. Ennek az epizódnak a főhőse Mr. Blub, aki a csomagért indul, de közben a varangyos békák országába téved. Rögtön menjünk a vonathoz, azzal a befagyott tóhoz, ott pedig bújjunk be a jégkunyhóba. Lopjuk el a horgászbotot, amivel kapjuk el a tavon korcsolyázó vakondokat. A korcsolyájukkal irány a tó, aminek a jege azonban túl vékonynak bizonyul. A hal gyomrában el kell játszanunk a mirigyeken azt a dallamot, amit az itt raboskodó békakirály fütyül. (A sorrend: 5, 3, 1, 4, 2.) A zenebona úgy tűnik, megfeküdte a hal gyomrát, s ezzel kiszabadítjuk Richard Királyt. Most menjünk a vonattal az erdőhöz, ahol be kell állnunk útonállónak. Robin Hoodhoz ha-

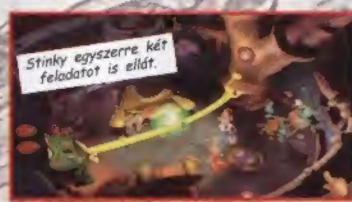

Zenei műveltségünket a bélmirigyeken csiszolhatjuk.

...N IN THE ...MPS



sonlóan le kell taszítanunk a hídról a folyóba Little Johnt, méghozzá úgy, hogy a tuskón mindig az ellenkező irányba fordulunk. Ha ez megvan, a rablók táborában vegyük ki a ládából a pénzként funkcionáló légyszemeket, valamint a képet. A vár kínzókamrájába többféleképpen is eljuthatunk: egyrészt kliensként, ha elvisszük a trónbitorlónak a képet, másrészt besurranóként, ha beszélünk a táborban Richard Királlyal, aki megmutat egy titkos bejáratot a tábor mögött. Ha az előbbit választjuk, előbb még meg kell nyújtatnunk magunkat, hogy elérjük a kulcsainkat. A kínzókamrában jobboldalt van az "irányítópult", ezen kell a harmadik kart meghúznunk, és máris szabad a továbbvezető út. Meg se álljunk egészen Marianne hercegnő szobájáig, akit - félretéve az undorunkat - csókoljunk meg. A visítozására felébred a sheriff, ezért az ablakon keresztül távozzunk. Nyissuk ki a sheriff ládáját a hercegnőtől kapott kulccsal, s máris megvan az alkatrész. Sajnos azonban ismét jön egy rosszfiú, és mialatt Mr. Blub őt puhítja, a sheriff visszaveszi a szerkezetet, minket pedig kihajítanak.

Most be kell neveznünk lovagi hóember építő tornára, ami azonban nem olyan egyszerű, mivel az egy szem szabad helyre a Mikulást várják. Szerezzünk egy piros ruhát a jégkunyhóból, majd vegyünk a pénzünkön vattacukrot a torna bejáratánál. Új szerzeményeinkkel álcázva magunkat bejuthatunk, ahol már csak az a feladatunk, hogy megépítsük hóból Richard Király mását, ami majd lázadást robbant ki. A felső ikonokkal értelemszerűen új hógolyót gyúrhatunk, kicserélhetjük a hóember felső és az alsó részeit, az utolsóval pedig a jobboldali ellenfelünkkel (az egyik gazfickóval) cserélhetünk fejet.



Stinky egyszerre két feladatot is ellát.



Az egyik rosszfiú Mr Blub koponyájának a keménységét teszteli.

A CSAVARGÓ

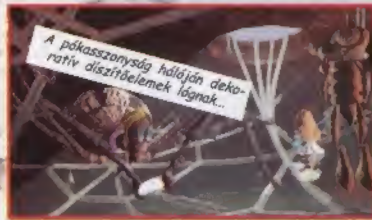
Ez a leghosszabb és legkomplexebb rész, lévén hogy itt két szereplőt is irányíthatunk, ám ezzel összefüggésben sajnos a legkifagyékonyabb is. Az űrhajó már majdnem készen van, amikor a gyerekek észrevesznek egy darabot egy koszos csavargó fülében, amit az ékszerként használ. Az első dolgunk: feljutni az alvó csöves fejére. Erre mindkét gyerekkel több módszer is akad, most a legegyszerűbbet írom le. Először is menjünk a fiúval jobbra, a csavargó baloldalához, és ott be a hátizsákjába. Vegyük fel a dugót, a gyufát, a cérnát, s ezekkel menjünk az ágyúhoz. (A hátizsák bejáratától lefelé.) Az elektromos kézzel zavarjuk el a gazfickót. Kapcsoljunk át a lányra, és vigyük ide őt is, s másszunk be az ágyúba. A fiúval húzzuk meg balra a virágot, amire egy bogár jön elő megemelni az ágyút. Gyűjtsuk meg a kanócot, és a lány a csavargó hajában landol. Váltsunk vissza a fiúra, és kerüljünk a csavargó jobb oldalához, azaz balra induljunk. A lába mellől vegyük fel a csajszis képet, a kezénél pedig a lufit, majd onnan lefelé forduljunk. Egy tóhoz kell jutnunk, amiben a háziállatunk, Stinky fürdik. Csalogassuk ki a képpel, majd fújassuk fel vele a lufit, és kapaszkodjunk bele.

Immár mind a ketten fent vannak a csavargó hajában, most el kéne jutni valahogy a füléhez. A probléma megoldására csak egy út van: a bolha nagymamákkal horgoltatunk egy kötelet, amin leereszkedhetünk. Az öreganyóknak azonban nincs kedvük kötni, amíg nincs zene. A zene viszont az alvásidő alatt hatóságilag tiltva van...

Váltsunk át a lányra és keressünk játékokat. A bolha-falu szélén találhatunk egy ólomkatonát, Beastie-nél, a kosarasnál pedig egy labdát. Most keressük meg a bolha anyukát - közben a házőrző légytől a labda segítségével szabaduljunk meg - aki elpanaszolja, hogy elveszett az egy szál fiacskája. Ígérjük meg neki, hogy visszahozzuk. (If I see him...) A pólyás a bárban vedel, tehát menjünk oda, és mutassuk meg neki a katonát háromszor. A három sikertelen próbálkozás után hősnőnk beidegesedik, és erőszakkal viszi haza az engedetlen ifjoncot. Jutalmunk egy kazetta, amit adjunk oda a teskónak, és váltsunk is át rá. Rakjuk be a kazettát a bárban a lejátszóba. A zene hatására tömegbunyó tör ki. Amikor újra megkapjuk az irányítást, vegyük fel az erősítőt a földről, és mutassunk meg a leendő zenekarunk összes tagjának, név szerint: Jimmynek, Beastie-nek, Bobnak, és Elvisnek. Ha ez megvan, mi is menjünk a koncert színhelyére, és a hatóság elleni óvintézkedésként rágjunk egy kis rágógumit, és tapasszuk a földre. Ezután installáljuk fel az erősítőt, és szóljunk Elvisnek, hogy kezdhetik. A koncert után látogassuk meg a nagymamikat, akik el is készültek a kötéllel. Ereszkedjünk le. A csöves fülén keresztül a koponyájába jutottunk, ahol elég nagy sötétség uralkodik. Nyissuk fel a szempilláját. A másik fülhöz vezető utat elálló gazfickótól ismét az elektromos kéz-zel szabaduljunk meg, s menjünk ki. Ezzel kész is az űrhajó, jöhet a befejezés.



Az "izgalmas" hóemberépítő verseny.



A pókasszonyság hálóján dekoratív díszítőelemek lógnak..

HAPPY END

A Blub család végre elhagyhatja a Földet, mindenki boldog, jön is a stáblista. Ebben a pillanatban azonban vészvillogók fényeire lehetünk figyelmesek, a hajó több helyen is meghibásodik, s csak a család tűzoltó munkája akadályozza meg a katasztrófát. Csupán egy szabad kéz marad: Blub asszonyság, az ő irányítását kapjuk meg. Menjünk a csomagtérbe, és váltsuk le a burkon levő léket eltorlaszoló Stinkyt. Vele menjünk a pihenő részbe, és ott cseréljünk helyet a Blub sráccal, aki a lyukas vízvezetéket tömte el eddig. A megoldást azonban ne vele folytassuk, hanem váltsunk vissza a háziállatra, mivel ő egyszerre két dolgot is el tud látni, vagyis vegyük át a lány tűzoltó munkáját is. A két gyerekkel menjünk fel a gépterembe, kettejükkel át tudjuk venni Blub nagyi eltörött gázvezetékét, a nagyival pedig be tudunk ülni Mr. Blub helyére, a pilótaszékbe. Mr. Blub sörhasa pont alkalmas a kazánajtó eltorlaszolására, így végre felszabadul a hajó műszaki zsenije, Blub nagypapa. Vegyük fel vele ugyanitt a csövet, amit illesszünk a pihenőhely lyukas vízvezetékébe, amivel így eloltjuk a tüzet. A lyukat egy kis pudinggal tömjük be, azzal, ami az itt levő robotból ömlött ki. Vegyünk fel még egy kis pudingot, majd vegyük magunkhoz a TV-t is, s ez utóbbival tömjük be a csomagtéren keletkezett rést. Onnan vigyük el az ostort, és a széket, s ezekkel tereljük vissza a kazánba a tüzet. Végül az itt lévő csövet is tapasszuk be egy kis pudinggal. Most már mindenki megnyugodhat: ez itt már valóban a vége...

down in the dumps	Kiadja: Philips
	486DX66 8MB RAM 5MB HD SVGA 2XCD

L	Á	T	V	Á	N	Y	O	S	S	Á	G

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE B O N A

Vidám ámokfutás!

82%

STEEL PANTHERS II MODERN BATTLES

A PÁNCÉLSZÖRNYEK V

Őszintén szólva, komálom az SSI-t. Egyrészt azért, mert nemcsak a szerepjátékok, hanem a stratégiák terén is szinte biztos minőséget jelent a nevük, másrészt pedig azért, mert nem kotlanak túl sokat a babérjaikon. Ha valamelyik játékuk már több mint fél éve szerepel a toplistákon, akkor gyorsan kihoznak egy másikat, ami majd szépen lezavarja onnan. Mióta megjelent a Steel Panthers II. része, azóta lassan kezdem azt is megbocsájtani nekik, hogy Windows alá írták meg az Allied Generalt. (Pedig az aztán elég sötét folt a múltjukban!)


Egy új Rambo születik: épp megoldom a szovjet-afgán konfliktust.



A Steel Panthersben a II. világháború európai és csendes-óceáni hadszintereín fejtettük ki áldásos (?) hadvezéri tevékenységünket, így tehát a Modern Battles alcímet viselő folytatás témájának logikusan a XX. század második felének katonai hadműveletei maradtak: az évtizedenként rendszeresen ismétlődő arab-izraeli háborúk; az USA Koreában és Vietnamban viselt dolgai; kisebb helyi konfliktusok (szovjet-afgán háború, Falkland-szigetek, stb.); na és természetesen nem maradhatott ki az Öböl-háború sem.

A harci cselekmények 55 scenarióra lettek felosztva, de természetesen mód van komplex, több egymás után következő összecsapásból álló hadjáratokra is. Ezek az első részhez hasonlóan (de más programoktól eltérően) nem az idevágó scenariok egymás utáni lejátszását jelentik: a hadjáratokhoz teljesen önálló pályák lettek tervezve. Hadműveletből hat darab vagyon: három történelmi (Golan-fennsík 1973; Korea, 1950; Sivatagi Vihar, 1991; mondjuk egy Vietnam azért még befért volna) és három hipotetikus (III. világháború, 1980; Kína-USA összecsapás, 1997; Japán-USA összecsapás, 1998). Ha valakinek ez – hozzám hasonlóan – nem lenne elég, az meg használhatja a Campaign Generatort, ahol is a számítógép generál neki egy szép kis hadjáratot 5-200 csatával, három tetszőleges ellenféllel, a megadott időre jellemző fegyverekkel. Na, ez már korrekt.

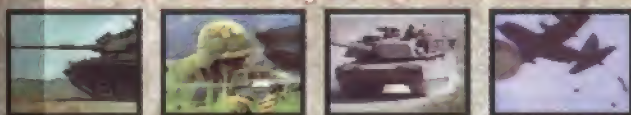
Az egyes összecsapásokban harcászati események zajlanak, vagyis nem hadseregeket, hanem kisebb alakulatokat (maximum zászlóaljakat) irányítunk. Ezek fegyverzete mindig az aktuális időre és országra jellemző. A változatosságra gondolom nem lesz panasz, hiszen 40 ország mintegy 500 különböző fegyverzettel felszerelt alakulattípusához lehet szerencsénk. Az természetesen magától értetődik, hogy mindegyikhez fotó és műszaki leírás is tartozik.


Vízparti twistparty

Az alakulatok az első részhez hasonlóan négy osztályba lettek sorolva: páncélosok, tüzérség, gyalogság, valamint speciális alakulatok. Az első csoportba tartoznak értelemszerűen a könnyű-, közepes- és nehéz harckocsik, valamint a különböző páncélozott harcjárművek. Tüzérség alatt értendő a hagyományos tábori tüzérség, aknavetők valamint a légvédelem. Gyalogság címszó alatt igen nagy a felfordulás, mert a modern hadviselés összes gyalogsági egységét megtaláljuk itt, kezdve a bokorugró lövészektől és felderítőktől a mesterlövészekig és páncélelhárítókig bezárólag. A specialistáknál van felsorolva az összes olyan fegyverzet, ami a többi kategóriába nem igazán passzolt, illetve csak az adott összecsapásnál engedélyezett. Kezdődik ez a Strike Elementtel, ami esetünkben a légierő fedőneve. A játék harcászati szemléletéből adódóan a repülőgépek a csapatokat támogatják, tehát gyakorlatilag úgy működnek, mint a tüzérség, azzal a plusszal, hogy a támadási útvonalukon felderítik az ellenséges egységeket. Szintén specialistának számítanak a különböző könnyű és nehéz szállító járművek, a légvédelmi rakétaállások, és a páncélosakadályok, aknák is. Az első részhez képest újdonságnak számítanak a harci helikopterek, amelyek csapatszállítóként is üzemelnek, de elsődleges feladatuk az ellenséges csapatok pozíciójának felderítése. Mivel a többi háborús játéktól eltérően itt standard opció a Fog-of-War (sajnos harci köd ül az agyamon, épp' nem találom a megfelelő magyar kifejezést; lényeg az, hogy nem látod az ellenséget addig, amíg tüzeléssel el nem árulja a helyzetét), mozgékonyságuknak köszönhetően egyedül a helikopterek alkalmasak arra, hogy akár körönként felderítsék a pálya teljes területét. Az meg egy más kérdés, hogy a gyenge


Egy A-10 mindig jelentősen átrendezi Szaddám vonalait.

TEEL ERS II TLES
SSZATÉRNEK



páncélozottság miatt az ilyen kis vidám cserkészakciók rendszerint a telövésüket eredményezik... A specialisták közé tartoznak a partraszálló hadműveleteknél használható cirkálók, rombolók és naszádok is, amelyek tüzérségi támogatást nyújthatnak a csapatoknak.

Scenarioknál a csapatok létszáma fix, hadműveleteknél viszont két részből tevődik össze. A Panzer Generalhoz hasonlóan az egyik rész a standard állomány, a másik pedig csak az adott összecsapásban használható támogató egységek. A standard állományt a hadművelet elején egy fix pontszámból (Panzer Generalul: prestige) állítják össze. Csapataink paraméterei (tapasztalat, morál, parancsnok képességei, stb.) az összecsapások során fejlődhetnek, rendszerint pozitív irányba (persze ha lemésuperoltatjuk őket, és a program új parancsnokot nevez ki, akkor mondjuk negatívba). A csata után az elért eredmény függvényében új prestige-pontokat kapunk, amiből a fix csapatokat renoválhatjuk, illetve modernebbekre cserélhetjük. Szintén az elért eredmény függvénye, hogy mennyi prestige-pontot kapunk a következő csatában szereplő támogató egységek vásárlására. Itt rendszerint olyan cuccokat érdemes vásárolni, ami a fix csapatok közül hiányoznak, illetve erősítik a meglevőket (elsősorban persze Strike Elementet, páncélosokat és tüzérséget).

Hadműveleteknél a kiindulási pozíciókat is a játékos határozhatja meg. Ezt el lehet végeztetni mondjuk a géppel is, de mivel elég sajátos stratégiai elképzelései vannak, jobb lesz, ha inkább nem hagyjuk kibontakozni őket.

A kezelés ismertetésétől (egyszerű point&click módszer, pár ikonnal) most eltekintek, miként a taktikai jótanácsoktól is, mert gondolom egyértelmű, hogy gyalogsággal nem célszerű nyílt terepen páncélosokat megrohamozni, mint ahogy a városokba vidáman betörő páncélosokat kellemetlen meglepetések érhetik a felderítetlen épületekből. Az ilyen apróságokat egyébként is előbb-utóbb minden szobahadvezér megtanulja a saját kárán.



El nem képzeltem volna, hogy így fest egy HUN Rifle! Igaz, hogy én a flottánál voltam.

Egy-egy összecsapás rendszerint addig tart, amíg valamelyik fél összes csapata el nem tisztul a harctérről (visszavonul vagy likvidálják), illetve a körök le nem telnek (ha nincs egyértelmű döntés, akkor a Campaigneknél hosszabítás is elképzelhető). Ilyenkor megjelenik a két fél veszteséglistája (hadműveleteknél az összesített is), kívánságra akár részletesen lebontva szakaszokra, és a program pontozással értékeli a két fél teljesítményét. A pontjaink két részből tevődnek össze, úgymint: mekkora veszteséget okoztunk az ellenfélnek, valamint – a küldetés típusából adódóan – megvédtük/elfoglaltuk-e a kulcsfontosságú pozíciókat. A kézikönyv arról regél, hogy – idézem – a győzelem aránya a két fél által szerzett pontok arányán alapol: ha ez az arány több, mint 10:1-hez, akkor döntő győzelem; 5:1 körül nagy arányú győzelem; 2:1 vagy annál kisebb aránynál pedig döntetlen a végeredmény. Na most ez a pontozás scenarionál, ahol ez egyben végeredmény is, még talán rendben volna, viszont egészen sajátos következményeket hordoz a hadjáratoknál. Egy döntő győzelem után az ember logikusan azt várná, hogy ő jöhet ellentámadással, vagy esetleg a t. ellenség megadja magát és szépen eltakarodik haza. Ezzel szemben rendszerint olyan scenario következik, amely arról szól, hogy az ellenség (akiket épp az imént irtottál ki az utolsó szálig) áttört a vonalaidon... Ez engem egy kicsit idegesít. Illetve nem is kicsit. Egész karácsonykor az arabokat kergettem a Golan-fennsíkon, és több alkalommal is jelentősen segítettem a túlnépesedési problémáikon. Gondoltam, előbb-utóbb csak elfogynak, engem meg a gép nagy trombitaharsogás közepette kinevez Mars istennek vagy valami hasonló rangos egyénnek. Ehhez képest sose jutottam tovább a hatodik ütközetnél (amiből kettő nagy, négy pedig döntő győzelemmel végződött a javamra, köztük egy 220:1 arányúval), mert a program közölte, hogy a főnökeim úgy döntöttek, kielégítik az arab területi követeléseket, engem meg nyugdíjaztak és elküldtek Floridába. Az mondjuk így a festői Kőbánya után nem rossz hely (bár arról nem szólt fáma, hogy én ott nyaralni fogok vagy gyapotot szedni), de én azért jobb szeretem, ha a jól végzett munka után vállon veregetnek. Azóta nem játszok a számítógép ellen, inkább Milo Minderbinder módjára én irányítom mind a két oldalt. Mondjuk csupa 1:1-es döntetlen születik, de én legalább nem csalok.



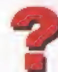
Kicsit megtört az arab páncélosok lendülete a Golan-fennsíkon...

A játék kellemes kiegészítéseként szolgál a scenario-editor, ahol saját gyártmányú ütközeteket generálhatunk. Ha valaki ilyenre adná a fejét, az biztos, hogy meg lesz elégedve, mert túl azon, hogy a terepet akár a legapróbb részletekig megtervezheti tokkal-vonóval, több mint 40 ország modern (na jó, jobbára modern) fegyvereiből válogathat. Ezek között szerepel a Hungary nevű világbirodalom is, tehát ráérő emberkék akár megírhatják 1956-ot is (Árpi bácsi talán ad érte októberben egy elgurulós keresztet), vagy esetleg a magyar-japán határincidenst, partraszállást Csádban (ha ott pillanatnyilag éppen nem lenne part, majd szerkesztünk egyet), meg hasonlókat. Egyéb frappáns ötleteimet majd egy nagyobb különszámban tárom a t. publikum elé...

Na, értékelgessünk egy kicsit. Az első rész előnyei (könnyű kezelés; viszonylag hosszú, de nem végtelenített játékmenet; egy kalap scenario; rakásnyi videobejátszás; editor) megmaradtak. Sajnos a marhaságok is. Elsősorban az, hogy a számítógép ellen elég idegesítő játszani. A stílusa az, hogy nagy rössel mindenhol mindenkit megtámad, aztán lesz ami lesz. Ennek következményeként ha a feladatunk éppen védekezés, akkor nagyon ügyesnek kell ám lenni ahhoz, hogy el tudjuk veszíteni az ügyet. Szóval ugyanolyan gyenge az AI (tudok ám ilyen szavakat is!), kellemesebb inkább párost játszani, akár e-mailen keresztül is. A kettes számú marhaság az, hogy hadműveleteknél a csaták nem logikusan követik egymást. A hármas pedig az, hogy tulajdonképpen nem is tekinthető a játék újnak: a készítők semmi mást nem csináltak, mint kicserélték a videokat, a fegyverek paramétereit és fényképeit, aztán az editorral szerkesztettek hozzá egy vagon scenariot. Jó, mondjuk újdonság a helikopter és a Campaign Editor, de a játék maga, inkább csak az első rész upgrade-je. Annak viszont nem rossz. Ámen.

steel panthers 2. Kiadja: SSI

?



DX2/66
8MB RAM
SVGA
CD, SB, GUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Nem fejlesztettek rajta túl sokat, de így is kiváló.

81%

A csapatfőnök egy igen ritka és érdekes állatfajta: ügyesség, tudás, hideg fej és természetesen rengeteg pénz ötvözete. Keveseknek adatik meg a lehetőség, hogy egy két-háromszáz fős csapat élére álljon és a világbajnoki cím megnyerésére törjön, s ezek közül is csak néhánynak válik valóra álma. A MicroProse jóvoltából azonban ismét mi is csatasorba állhatunk, s vagy egy már jól működő csapat - mondjuk Williams vagy Benetton - élére pottyanva, vagy Jackie Stewarthoz hasonlóan teljesen nulláról indulva küzdhetünk. A cél mindenesetre ugyanaz: a Forma-1 megnyerése.

A második részre a programot teljesen újratervezték. Túl sok újdonság nincs benne, de alkalmazták a FIA legújabb szabályait és sokkal egyszerűbbé, áttekinthetőbbé tették a kezelést.



Élő hirdetőoszlop



Itt ronthatjuk el igazán az autót.

GRAND PRIX MANAGER

SZERZŐDÉSEK

Egy jó versenyautóhoz nélkülözhetetlen, hogy a legjobb motor, gumi, üzemanyag és pótalkatrész-szállítókkal kössünk szerződést. A gyártók a motort a jobb csapatoknak ingyen adják, de minden egyébért fizetnünk kell. Az összeget alkudozással vagy a szerződés tartamának növelésével vihetjük lejjebb. A vas mellett azonban nem feledkezhetünk meg szellemi értékeink, felfedezéseink védelméről sem. Egy megbízható biztonsági csapat komoly veszteségektől kímélheti meg istállónkat.

ALKALMAZOTTAK

Embereink négy nagyobb csoportban dolgoznak, s mindegyik csoportot egy-egy meghatározó személyiség irányít. A tervezőt, főmérnököt, műszerészt és a marketingest hosszú alkudozások során vehetjük fel. Ajánlatunkban mindig nagyobb fizetést kell nekik kínálnunk, mint a kezük alatt dolgozó beosztottaknak. Ha egy kisfőnök jól dolgozik, figyeljünk rá, hogy lejáró szerződését még idejében hosszabbítsuk meg, ellenkező esetben pedig már jó előre keressünk a következő idényre új alkalmazottat. A csoportok beosztottjainál csak a különböző képességű emberek számát kell megadnunk.

Míg a négy kisfőnökökről csak egy összesített értékelést kapunk, a pilóták képe sokkal bonyolultabb (ez érthető is, hiszen azért mégiscsak ők vannak a középpontban). A 12 tulajdonság között megtaláljuk a gyorsaságot, megbízhatóságot, intelligenciát, szerencsét, tapasztalatot és az állóképességet. Ezek az értékek aztán versenyről versenyre változnak, a futamoktól, az elért eredményektől függően. Természetesen olyan embert sose fogunk találni, aki mindenben tökéletes, így döntenünk kell, hogy autónk felépítése és versenyzési stílusunk mely területeket részesíti előnyben. A szabad sofőrök között olyan is akad, aki hajlandó fizetni is, csak versenyautóba ülhessen.

BIZTOSÍTÁS

A Forma 1-hez az is hozzátartozik, hogy egyik napról a másikra elveszítjük legjobb pilótánkat. Ha erre az esetre is fel akarunk készülni, biztosítani kell legfontosabb embereinket. A biztosítás legalsó fokozatát automatikusan fizetnünk kell, s ha akarjuk, kiegészíthetjük hatékonyabb részekkel (amikor a biztosító állja a kiesett pilóta fizetését és kórházi kezelését).

IPARI KÉMKEDÉS

Kiválaszthatjuk, melyik csapat újdonságai érdekelnek. Ezután emberünk munkához lát, és vagy új ötletekkel vagy lebukás után (hiszen ezért vannak minden csapatnál biztonsági emberek) egy komoly büntetéssel leszünk gazdagabbak.

SZPONZOROK

A Forma 1-ben való részvételhez rengeteg pénz kell, s ennek 75-80 százalékát szponzoroktól szerezhetjük be. Ahhoz pedig, hogy egy cég számunkra is kedvező támogatási szerződést kössön, két dolog kell: sikeres szereplés a versenyeken (minden cég a győztes autóján szeretné hirdetéseit viszontlátni) és rengeteg munka (amíg embereink felkeltik a potenciális támogatók érdeklődését csapatunk iránt). Ha a csapatnak jól megy, érdemes a leggazdagabb vállalatokat embereinkkel letámadni, majd várni néhány futamot, hiszen a győzelmekkel hirdetési felületeink értéke is egyre feljebb szalad. Eleinte csak 1-2 céggel érdemes foglalkozni, s ha sikerünk van, akkor sem szabad őket teljesen otthagyni (időnk 5 százaléka szükséges a kivívott érdeklődés fenntartásához). Bukdácsoló csapattal viszont nem is érdemes nagy cégekre pocsékolni alkalmazottaink idejét.

A pénzszerzés másik módja az emléktárgyak készítése. Itt eladhatjuk logonkat különböző ajándékgyártóknak (ha ez érdekel valakit) vagy saját gyártásba kezdhetünk. A második forma inkább a csapat népszerűségét növeli, s így felkelti a szponzorok érdeklődését is. Ajándékok gyártására embereink idejéből 10-15 százaléknál többet ne fordítsunk, mert az innen várható bevétel többet nem ér.



Pályacsúcs az időmérő edzésen

TERVEZÉS

Autóink megtervezése, felépítése és beállítása a verseny egyik legfontosabb része, hiszen hiába a legjobb pilóta, a sok szponzor, ha a motor nem bírja az iramot, hamar tönkremegyünk. Az autó összerakására kötött időnk van, melyet több és jobb műszerész felvételével vagy a kutatásra fordított idő csökkentésével növelhetünk. Szerelés közben a főmérnöktől kapunk hasznos tanácsokat, hogy az autó mely részeit, tulajdonságait érdemes fejleszteni, javítani.

BELSŐ ALKATRÉSZEK

A benzintartály a stratégia fontos része. A nagy tank sokkal nehezebb, de verseny közben kevesebbszer kell tankolás miatt megállni. Könnyű tankkal gyorsabb az autó, de több idő megy el a boxban. Az elektromos rendszerben és fékben a fejlődés egyre könnyebb, olcsóbb és megbízhatóbb elemeket hoz, míg például a felfüggesztést a fékeknek megfelelően kell kiválasztanunk, azaz nem biztos, hogy a legmodernebb lesz a legjobb megoldás.

KÜLSŐ ELEMEK

Az autó külső felépítése drámai hatással van a sebességre. Érdemes ezért némi időt rászánni a tesztelésre, s megkeresni, mely részekkel érjük el a legjobb teljesítményt.

Az első szárny a kanyarodás sebességét, míg a hátsó a stabilitást határozza meg. A túl nagy lefelé ható erő viszont a sebesség rovására megy. A szárnyak jó beállítását a szélcsatornában tesztelhetjük. Ha nincs saját csatornánk, ez elég drága mulatság, de a befektetés később megtérül.



A szélcsatornára csak egy-egy nagyobb újítás után lesz szükségünk.



Egy jó csapat pillanatok alatt lecseréli akár az összes alkatrészt

SEGÉDESZKÖZÖK

A csapatok számos, a pilótákat segítő eszközt fejleszthetnek ki. Ezek nagy segítséget jelenthetnek verseny közben, de sajnos nagy részüket a FIA rendre betiltja (ezt fekete zászló jelzi). Természetesen használhatunk illegális eszközöket is, de ha lebukunk, komoly büntetés vár ránk.

BEÁLLÍTÁSOK

Az összeszerelés után következhet az autó finomhangolása. Itt a szélcsatornában már kipróbált szárnybeállításon túl változtathatjuk a sebváltó sebességeinek számát, a fogaskerekek áttételét (attól függően, hogy gyors pályákon nagyobb végsebességre vagy kanyargós utakon jobb gyorsulásra



RIX ER 2

Csak a szabályok változtak!

van szükségünk, a vonalakat távolabb vagy közelebb kell tolnunk), és a keréknyomást (laposabb gumi jobban tapad az útra, de lassabb). A fékek időzítéséhez, a pótsúlyhoz (arra az esetre, ha járművünk nem érné el a minimális versenysúlyt) és az autó súlypontjához (rendszerint 55 százalék a hátsó kerekeken) csak igazán hozzáértők nyúljanak, hiszen a változtatás hatását a tesztek során igen nehéz felfedezni. Végül a felfüggesztésnél a kemény beállításnál jól kormányozható az autó, de könnyebben megcsúszik és jobban kopnak a gumik.



TESZT

Ahhoz hogy az itt elvégzett változtatások tényleg hasznosak legyenek, minden módosítás után tesztelnünk kell. A próbához érdemes valami közeli pályát választani, hiszen a bérleti díjon túl az utazási költségeket is nekünk kell fizetnünk.

A tesztpályán beállíthatjuk, hogy melyik pilóta hány körre és milyen feladattal (autó teljesítményének mérése, a vezető képességeinek javítása, boxbeli munka gyakorlása, egy komplett versenytáv teljesítése vagy az autó továbbfejlesztése) küldjük ki.

A tesztkörök után érdemes meghallgatni a pilóták és a műszerész megjegyzéseit, hiszen ezek a beállítás további finomításához adnak segítséget. A tesztkörök között mindig csak egy beállításon szabad változtatni, különben nem fogjuk tudni, melyiknek milyen hatása volt a teljesítményre.

ÉPÜLETEK

Eleinte semmilyen kisegítő épületünk nincs, s így, ha valamit használni akarunk (szélcsatorna, tesztpálya), a bérleti díjak rengeteg pénzt elvisznek. A CAD és CAM hálózat a tervezési és szerelései munkákat gyorsítja meg, míg az utolsó két épület az alkatrészek olcsóbb, házi előállítását teszi lehetővé. Az épületek mind segítik a kutatást és a tesztelést is. De mielőtt nagy építkezésbe fognánk, érdemes megvizsgálni az épület árát és fenntartási költségét is.



Így alakult Alesi sebessége a teljes kör során

ALKATRÉSZ-GYÁRTÁS

Itt új külső és belső alkatrészeket gyárthatunk házilag. Ezek a részek csak az idény végéig alkalmazhatók és rendszerint jobb minőségűek, mint a polcon található többi alkatrész. Természetesen választanunk kell, hogy mely részeket tartunk fontosnak és mérnökeink idejét ez alapján kell elosztanunk a feladatok között.

KUTATÁS, FEJLESZTÉS

Ebben a részlegben vezetőket segítő eszközök fejlesztésével tölthetjük az időt. Év közben érdemes az újságokat figyelmesen végigolvasni, hátha találunk valami utalást, melyik eszközt engedélyezi a FIA a következő idényben, mire érdemes embereinket ráállítanunk.

ÚJ KAROSSZÉRIA

Év közben a tervezők legfontosabb feladata a következő évi modell elkészítése. Érdemes minél több fejlesztőt ráállítani a feladatra, hiszen ha nem készül el, az elég kellemetlen.

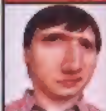
VERSENY

Egy futam a FIA új szabályainak megfelelően 5 szakaszból áll. Ezek közül a szabad teszt alatt igazíthatjuk autóinkat a pálya jellemzőihez (a legjobb beállításokat minden pályán érdemes elmenteni), hogy az időmérő edzésen már a lehető legjobb köröket fussuk. A versenyen ezután csak azok indulhatnak el, akik a legjobb idejétől legfeljebb 7 százalékkal maradnak el (ha így túl sokan esnek ki, a bírák kicsit engedékenyebbek lesznek).

ÍRÓASZTAL

Ahogy a csapatok egyre újabb találmányokkal állnak elő, a FIA úgy változtatja a szabályokat. Módosítás akár két futam között is érkezhet, s mivel az illegális autóért büntetés jár, érdemes rá odafigyelni. Naplónkban részletes információt találunk az összes versenyről és pályáról, számítógépünkben pedig a csapat tagjaitól és a szponzoroktól érkezett e-mail-eket olvashatjuk hétről hétre.

Nehéz helyzetben vagyok, amikor a játékot értékelnem kell. A Grand Prix Manager ugyanis fantasztikus program, amit tökéletes kivitel, könnyű kezelés és jó hangok tesznek még vonzóbbá. Aki tehát az első részt nem ismerte, mindenképpen vegye meg, nem fog csalódni. Aki viszont már játszott az előzővel, annak semmi komolyabb érvem nincs, miért is lenne érdemes áttérnie az új verzióra. Az újdonságok ugyanis kimerülnek a dobozban található másfél órás videofilmben és a jópofa Win95-ös képernyővédő és hanggyűjteményben.

grand prix manager 2	Kiadja: Microprose
	486DX266 8MB RAM SVGA, CD, SB, GUS

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Kellemes fejlesztése egy egyébként is kiváló játéknak.

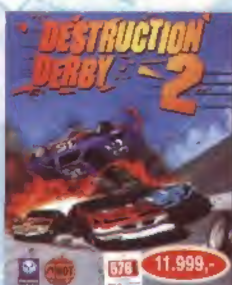
87%

Játssz te is magyarul!

Az 576 KByte gondozásában magyarul, illetve magyar nyelvű kézikönyvvel megjelent PC CD-ROM-ok:



Fergeteges grafikájú kalandjáték az ötödik testőr kalandjairól, MAGYAR NYELVEN!



Éld ki aggresszív hajlamaidat az új KRESZ-szabályzaton alapuló eredeti roncsderbiben!



A XXI. század harci technikája a EF2000 Evolutionben (EF2000+ TACTCOM Mission Disk), a repülő szimulátorok új királyában.



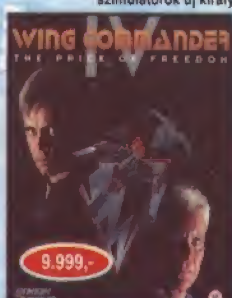
Észveszejtő száguldás a pokolba vezető, halálos veszélyekkel teli alagútban.



A világ legjobb Forma-I verseny-autószimulátora, elképesztően kidolgozott grafikával.



Vérfagyasztó küzdelmek, halálos párviadalok a legsötétebb középkor idejében.



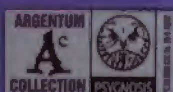
Sötét erők küzdelme a galaktikus uralomért. A legmodernebb technológiával készült interaktív film.

POWERPLUS

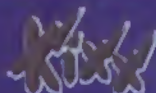
1942 Gold	3999,-
1944 Across the Rhine	3999,-
Civilization	3999,-
F14 Fleet Defender Gold	3999,-
F15 Strike Eagle III.	3999,-
Fields of Glory	3999,-
Formula One GP	3999,-
Pirates Gold	3999,-
Railroad Tycoon Deluxe	3999,-
Transport Tycoon Deluxe	3999,-
UFO: Enemy Unknown	3999,-
Colonization	3999,-



Airborne Ranger	1999,-
Alex Dampier Pro Hockey	3999,-
Archer Maclean's Pool	3999,-
Birds of Prey	3999,-
Dune 2.	3999,-
Elf	1999,-
Football Glory	2999,-
Grand Master Chess	2999,-
International Athletics	1999,-
International Soccer	1999,-
International Tennis	1999,-
Jimmy White's Snooker	3999,-
Lost Files of Sherlock Holmes	3999,-
Lotus 3.	1999,-
Nigel Mansell's World Champ.	1999,-
Pinball 2000	2999,-
Pushover	1999,-
Sleepwalker	1999,-
Super Cars International	2999,-
TFX	3999,-
Wing Commander	2999,-
Wizkid	1999,-
Zool	1999,-



Lemmings 3D	4999,-
Destruction Derby	4999,-
Ecstatica	4999,-
Wipeout	4999,-



Links 386CD	3999,-
Terminal Velocity	3999,-
Johnny Bazookatone	3999,-
Street Fighter 2.	3999,-
Thunderhawk 2.	3999,-
Rise of the Triad	3999,-
Witchaven	3999,-
Flashback	3999,-
Under a Killing Moon	3999,-
Big Red Racing	3999,-
Riddle of Master Lu	3999,-



11th Hour	4999,-
7th Guest	3999,-
Beneath a Steel Sky	3999,-
Cannon Fodder 2.	2999,-
Creature Shock	3999,-
Dark Forces	4999,-
Dawn Patrol	2999,-
Day of the Tentacle	3999,-
Full Throttle	4999,-
Hand of Fate	4999,-
Kyrandia 3.	3999,-
Lands of Lore	4999,-
Lost Eden	3999,-
Monkey Island 1+2.	4999,-
Navy Strike	4999,-
Overlord	3999,-
Rebel Assault	4999,-
Sam&Max Hit the Road	3999,-
Screamer	megjelenés: 97.03
Sim City Enhanced	3999,-
Tie Fighters Collection	4999,-
Tilt	3999,-
X-Wing Collectors	4999,-

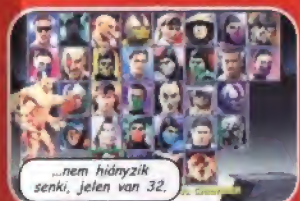
Az árak már tartalmazzák a 25% ÁFA-t!

MORTAL KOMBAT

TRILOGY

Immár sok idő telt el az első Mortal Kombat arcade gép megjelenése óta, visszatekintve látszik igazán, hogy hová fejlődött ez a sorozat. Mára már egy teljes képernyőt betölt a szereplőgárda, mindegyik a legkülönfélébb speckókkal és combokkal rendelkezik, a brutalitást maximálisra fokozták, a fatality-knél patakokban folyik a vér. A MK Trilogy CD-je most mindhárom eddigi részt magában foglalja, azaz az összes eddig felbukkant szereplő választható, nem szólva arról, hogy a főnökök is.

Minden combo, fatality, babality, animality, friendship benne van, az összes eddig látott háttérrel együtt. Ezúttal tehát tényleg nem túlzás, hogy egyet fizet hármat kap! A grafika és a játékmenet pedig 100%-ig játéktermi színvonalú, csupán Shang Tsung átalakulásánál tapasztalható egy kis leállás a CD-ről való töltés miatt. A töltés kapcsán viszont roppantul idegesített, hogy vesztés esetén miért kell a gépnek visszatölteni a karakterválasztást, majd újra a játékot, miért nem csináltak mondjuk egy replay opciót. A lassú töltögetés így rengeteg időt rabol el.


...nem hiányzik senki, jelen van 32.

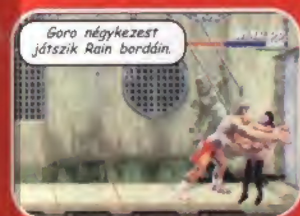
Négyféle nehézségi szintű tornán indulhatunk, kétféle master track is a rendelkezésünkre áll. A játék nagyjából ugyanazokat tudja, mint az Ultimate, de azért van néhány újdonság. Ilyen például, hogy beépítettek egy újabb kijelzőt, amely ha kibetűzi az AGRESSOR szót, az adott karakternek extra erősek lesznek az ütései. Ez a kijelző annak függvényében töltődik, minél jobban verekszünk, azaz minél több ütést próbálunk bevinni, ebből a szempontból az sem számít, ha az ellenfél blokkolja azokat. Amelyik félnek elsőként sikerül megtöltenie ezt a kijelzőt, az lesz az agresszor.

Annak köszönhetően, hogy választhatóak lettek a főnökök, a játékot végigvinni nem nehéz, Kintaro például néhány ütéssel végez bármelyik ellenféllel.



Igen impresszív környezet.

Persze a császárnál azért némi ellenállásba fogunk ütközni, Shao Kahn legyőzésével viszont ezúttal nem csupán egy, hanem két sornyi "kincs" közül is válogathatunk.

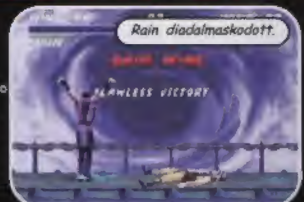

Goro négykezest játszik Rain bordáin.

mortal kombat trilogy	Kiadja: Midway
PLAYSTATION	
94%	

ULTIMATE

Az Ultimate MK3-mal a játéktermek tulajdonosain kívül mindeddig csak a Saturnosok büszkélkedhettek, ám az új őrület immár a 16 bites konzolokon is hódító útjára indult. Nagyon valószínű, hogy ez az utolsó Mortal a 16 bites gépeken, így hát az alkotók most még jobban kitettek magukért.

A választható karakterek száma 23, vagyis Sheeva-n kívül mindenki benne van aki a Saturn verzióban, plusz még választható lett Noob Saibot, és találhatunk egy új karaktert is, a titokzatos lila ruhás ninját, Rain-t. Kezdő játékosoknak kitűnő ez az új figura, hiszen szinte minden ütése/rúgása komboként kapcsolható össze. Megvan tehát a harmadik részből az összes karakter, plusz még jött néhány régi szereplő az előző részekből mint Scorpion vagy Kitana. Természetesen a már Saturnon látott új pályák is benne vannak a játékban, köztük a sivatagos, vagy a lávás pálya. A grafika - ahogy már megszokhattuk - gyönyörű, 256 színű hátterek előtt remek animációval püfölik egymást a küzdő felek. A 16 bites rekordokat döntögető karakterszámnak azonban meglett sajnos a kellemetlen következménye is: a memóriahiány miatt a digitalizált szövegeket minimálisra zsugorították, Shao Kahn csak a legalapvetőbb dolgokat konferálja be, nem mondja be például, hogy ki nyert, stb. Na persze ez legyen a legnagyobb hiba.



Rain diadalmaskodott.

A hangulat és a játékélmény szerencsére változatlan. A gyakorlott játékosok használhatják a már bevált combokat, és taktikákat, de próbálkozhatnak újakkal is hiszen itt van például az új brutality. Ez utóbbi olyan mint egy fatality, hasonló a Killer Instinct ultra combojához.

A játékban háromféleképpen indulhatunk: Mortal Kombat-on, 4 játékos 2-2 elleni küzdelmen, és végül bajnokságon 8 játékossal. A Mortal Kombaton - ahogy SNES-en már megszokhattuk - elég nehéz győzni, de megéri, hiszen ha sikerül Shao Kahnnal végeznünk, választhatunk a császár kincsei közül, vagyis többfajta befejezést nézhetünk végig.



Scorpion könnyedén kijátszotta Sub-Zero mesterkedését.



Kitana ezúttal csak a levegőt legyezte meg.

ultimate mortal kombat 3	Kiadja: Acclaim
SUPER NINTENDO	
92%	

MORTAL K



SPECIÁLIS MOZDULATOK ÉS KIVÉGZÉSEK AZ ÚJ KARAKTEREKHEZ

Jelmagyarázat:

E - Előre
H - Hátra
L - Le
F - Fel
BLK - Blokkolás
KR - Kis rúgás
NR - Nagy rúgás
KÜ - Kis Ütés
NÜ - Nagy Ütés
R - Futás
K - Közel
T - Távol
S - Lábsöprésnyire

(A harmadik rész karaktereinek a speckói változatlanok, őket a '95/9. számunkban találhatjátok.)

JOHNNY CAGE

Low Fireball: H, L, E, KÜ
High Fireball: E, L, H, NÜ
Shadow Elbow: H, L, LH, NÜ
Shadow Kick: H, E, KR
Fatality1 K: L, L, E, E, KÜ
Fatality2: L, L, E, E, KR
Babality: E, H, H, NR
Friendship: L, L, L, L, KR
Stage Kill: L, H, E, E, BLK

RAYDEN

Bolt: L, LE, E, KÜ
Flying Dive: H, H, E
Shocker: NÜ nyomva tartva
R.Bolt: L, H, KÜ
Fatality1 K: NÜ nyomva tartva 2mp-ig
Fatality2 K: KR nyomva tartva 2mp-ig, R, BLK, KR
Babality: L, L, F, BLK
Friendship: L, H, E, NR
Stage Kill: L, L, L, NÜ

BARAKA

Spark: L, LH, H, NÜ
Slicer: H, H, KÜ
Big Slash: H, NÜ
Top Spinner: E, L, LE, BLK
Fatality1 S: H, H, H, NÜ
Fatality2 S: H, E, L, E, KÜ
Babality: E, E, E, NR
Friendship: L, E, E, NR
Stage Kill: KR, R, R, R, R

NOOB SAIBOT

Disabler: L, LE, E, KÜ
Teleport Slam: L, F
Shadow Throw: E, E, NÜ

KITANA

Fan Toss: E, E, KÜ+NÜ
Fan Wave: H, H, H, NÜ
Square Wave: L, H, NÜ
Fatality1 K: R, R, BLK, BLK, KR
Fatality2 K: H, L, E, E, NR
Animality K: L, L, L, L, R
Babality: E, E, L, E, NR
Friendship: L, H, E, E, KÜ
Stage Kill: E, L, L, KR

SCORPION

Spear: H, H, KÜ
Teleport Punch: L, H, NÜ
Air Throw: levegőben BLK
F.Teleport Punch: L, E, NÜ
Fatality1: L, L, F, NR
Fatality2 K: E, E, L, F, R
Animality K: E, F, F, NR
Babality: L, H, H, E, NÜ
Friendship K: H, E, E, H, KR
Stage Kill: E, F, F, KÜ

RAIN

Control Ball: L, LE, E, NÜ
Lighting: H, H, NÜ
Teleport Kick: H, NR

REPTILE

Slow/Fast Forceball: H, H,/E, E, KÜ+NÜ
Acid Spit: E, E, NÜ
Invisibility: BLK nyomva tartva, L, NR
Slide: H, BLK, KÜ+KR
Elbow Rush: H, E, KR
Fatality1: H, E, L, BLK
Fatality2 S: E, E, F, F, NR
Animality K: L, L, L, F, NR
Babality: E, E, H, L, KR
Friendship K: L, E, E, H, NR
Stage Kill: BLK, R, BLK, BLK

KIVÉG







KOMBAT 3



JADE
Boomerang: H, E, KÜ/NÜ/KR
Shadow Kick: L, E, KR
P. Invincible: H, E, NR
Star W/Return: H, H, E, KÜ
Fatality1 K: R, R, R, BLK, R
Fatality2 K: F, F, L, E, NÜ
Animality: E, L, E, E, KR
Babality: H, E, L, L, NR
Friendship:H, L, H, H, NR
Stage Kill: H, E, L, R

MILEENA
Sai Throw: NÜ nyomva pár mp-ig
Drop Kick: E, E, KR
Roll: H, H, L, NR
Fatality1 T: H, H, H, E, KR
Fatality2 K: L, E, L, E, KÜ
Animality K: E, L, L, E, NR
Babality: L, L, E, E, NÜ
Friendship: L, L, H, E, NÜ
Stage Kill: L, L, L, KR

HUMAN SMOKE
Spear: H, H, KÜ
Teleport Punch: L, LH, H, NÜ
Air Throw: levegőben BLK
Fatality1: R, BLK, R, R, NR

OLD SUB-ZERO
Ice Blast: L, E, KÜ
Ground Freeze: L, H, KR
Slide: H+BLK+KÜ+KR
Fatality1 K: L, L, L, E, NÜ
Fatality2 K: L, E, E, E, NÜ
Animality: H, H, E, L, KÜ
Babality: L, H, H, NR
Friendship: L, H, H, E, KR
Stage Kill: E, L, E, E, NÜ

SHANG TSUNG ÁTALAKULÁSAI:
Ermac: L, L, F
Jade: E, E, L, L+BLK
Kitana: E, L, E, R
Mileena: R, BLK+NR
Reptile: R, BLK, BLK, NR
Scorpion: L, L, E, KÜ
Old Sub-Zero: BLK, BLK, R, R

ZÉSEK



ERMAC
Fireball: L, H, KÜ
Teleport: L, LH, H, NÜ
Inviso Slam: H, L, H, NR
Fatality1 K: R, BLK, R, R, NR
Fatality2 S: L, F, L, L, L, BLK
Animality: E, L, E, E, KR
Babality: L, L, E, L, NR
Friendship: E, E, E, NÜ
Stage Kill: R, BLK, R, R, KR





MILEENA



REPTILE



SCORPION



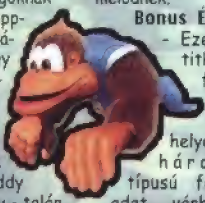
SUBZERO

DONKEY KONG COUNTRY

HÁROM A MAJOM



Hát ezt is megértük! Immár a harmadik részéhez érkezett a fantasztikus sikerű Donkey Kong, minden idők legszínvonalasabb 16 bites mászkálós játéka. A címmel ellentétben valójában már rég nem is Donkey Kongé a főszerep, hiszen már a második részben is csak statisztált, s ezúttal is csak az eltűnt személyek listáját gyarapítja. Az újabb sötét ügy hátterében természetesen ismét a Kremlingek állnak, akik újult erővel vették be a Donkey Kong-szigetet, titokzatos vezérük, Kaos parancsára. Ki az a Kaos? Egy hatalmas, ördögi robot, akinek származását sűrű homály fedi. (Bár a Donkey Kong-rajongóknak gondolom már akad egy tippjük...) Donkey mellett ráadásul eltűnik Diddy Kong is, így most Dixie-re hárul a mentőakció megszervezése. Egyedül persze nem lehet nekivágni egy ilyen útnak, ezért Dixie mellé kapunk egy vadonatúj hőst is, Kiddy Kongot, az óriásbébit. Kiddy - talán a korából adódóan - nem képes semmilyen speciális mozdulatra, ám egy tulajdonságának feltétlenül nagy hasznát fogjuk venni: a testsúlyának. Kiddyvel például az amúgy túl nagy falatnak számító "Krumple" krokodilokat is könnyedén likvidálhatjuk, vagy ha mondjuk elhajítjuk őt, betörhetjük a megrepedezett pallókat.





Squawks épp egy fatörzsben szlalomozik.

A HAGYOMÁNYOS TÁRGYAK ÉS BONUSOK

Megszokott módon a játéknak háromféle módon foghatunk neki: egyedül, ketten egymás ellen versenyezve, és ketten egy csapatot alkotva.
A játékmenet alapjaiban véve maradt a régi: a parallax scrollozódó háttereken a kijáratot jelző zászlók megkeresése, majd felvonása a cél. Az ellenfelek a hordók nekikhajításával, vagy a szokványos ráugrásos módszerrel kinyírhatók. Mindez azonban, ahogy már megszokhattuk, csupán a játék fele, hiszen az összes bonus cuccot is be kell gyűjtenünk. Ezúttal a következő bonusérmékkel fogunk találkozni:

Medue Érme - Ez tulajdonképpen ugyanaz, mint az előző részben a banános érme: általános fizetőeszköz. A pályákon gyakran fogunk velük találkozni, élet elvesztése esetén újratermelődnek.

Bonus Érme - Ezeket a titkos pályákon fogjuk találni, ahová a bonushordók juttatják hőseinket. Ezeken a helyeken három típusú feladat várhat ránk: meg kell keresnünk az érméket; néha csak azután kapjuk meg őket, miután kiütöttük az összes fellelhető ellenfelet; vagy pedig adott idő alatt megadott számú banánt, illetve csillagot kell összegyűjtenünk értük. Ha az összes bonusérme megvan, Boomer medvéhez kell eljuttatnunk őket... Egy-egy pályán mindig két ilyen érme van. Ha mindkettőt begyűjtöttük, egy felkiáltójel fogja a térképen jelezni.



Ellie ormányát vízágyúként hasznosíthatjuk.



Az óriás pókot a saját hordóival kell orrba vágnunk.

DK érme - Ebből minden pályán egy van, és mindig egy páncélos krokodiltól kell elvennünk. A krokodilt a közelében található fémhordóval kell agyonütni, ki kell cselezni, hogy az éppen védtelen oldaláról találjuk el. (Például ha van mögötte egy fal, arról kell a hordót visszapattintani.) Feltétlenül érdemes az összes DK érmét begyűjteni, amit aztán Funky Kongnak kell elvinnünk. Azokon a pályákon, ahol már felvettük a DK érmét, a térképen egy kis sárga zászló fog megjelenni.

További bonusok még a banánok, amikből százat összegyűjtve extra élet lesz a jutalmunk, valamint a szintén jutalomféleteket jelentő "KONG" szó, és a léggömbök.
A hordóknak természetesen most is megkülönböztetett szerepük van. Többféle típussal fogunk találkozni, a legtöbb használata magától értetődik. Kivételt képeznek az "S" feliratú hordók: ezeket nem lehet felvenni, itt azt állíthatjuk be, hogy a közelben lévő ellenfél milyen típusú munícióval lövöldözzön.



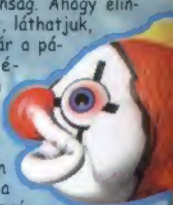
Az öreg Wrinklynél ezúttal ingyen menthetünk állást.



Ágyúzó madarak, szúrós méhecske, izzó acél, a jóból sose elég...

AZ ÚJDONSÁGOK

A játék korábbi részei valószínűleg azért arattak mindig osztatlan sikert, mert egyrészt a hagyományos Mario-stílusra épültek, másrészt azonban mégis mindig volt bennük valami újdonság. Ahogy elindítjuk a játékot, láthatjuk, hogy ezúttal már a pályák elrendezése sem teljesen szokványos. Csupán egyetlen szigetet kell bejárnunk, de azon belül gyakorta több helyen is próbálkozhatunk, vagyis nincs annyira rögzítve a sorrend. A helyszíneket a szigetet átölelő folyó köti össze, tehát a közlekedés vízi úton lehetsé-



[DON]KEY KONG [COUN]TRY 3

[...]IGAZSÁG!

ges, amihez csónakot Funky Kong műhelye biztosít. Eleinte csak egy sima motorcsónakot tudunk bérelni, de később (ha különféle alkatrészeket begyűjtünk) kapunk légpárnás hajót, majd egy kisebb szárnyas hajót is, amikkel újabb helyszínek válnak megközelíthetővé. Az alkatrészeket majd egy-egy főellenségnél fogjuk megtalálni, természetesen csak azután, hogy legyőztük őket. Ebből is látható, hogy tárgyakat is kell gyűjtögetnünk, azaz egy kevés kalandelemet is becsempésztek a játékba. Tárgyakat mellesleg vásárolhatunk is a szigeten lakó medvecsaládtól, vagy akár cserélhetünk is. A tárgyak használata különösebb magyarázatot nem igényel (egyébként is összesen csak nyolc van belőlük), a feladatok egyszerűek. Ha például vettünk egy kagylót, azt értelemszerűen ahhoz a medvéhez kell vinni, amelyiknek a polcán egy kisebb kagylógyűjteményt látunk, az elromlott libegőhöz meg nyilván valami szerszám kell, és így tovább...



Parryt sértetlenül kéne a pályáról kivezetnünk.

A KONG CSALÁD ÉS A BARÁTAI

Utunk során most is fontos szerepet játszanak a Kong família többi tagjai. Wrinkly-nél állást menthetünk (méghozzá ingyen), Funky-tól a csónakjainkat kölcsönözhetjük, Swanky-nél pedig egy célbadobós bonusjátékra nevezhetünk be Cranky Kong ellen, s ha nyerünk, megduplázva kapjuk vissza a nevezési díjat.

A barátaink száma ebben a részben kissé megcsappant, a legutóbbi részből csak Enguarde, a kardhal, Squawks, a papagáj, és Squitter, a pók bukkan fel újra. Igaz azonban, hogy van két új szereplő: Ellie, az elefánt, és Parry, a madár. Ellie egy nagyon sokoldalú szereplő, magához tudja szippantani, majd eldobni a hordókat, valamint (az L/R gombokkal) vizet tud felszippantani, amivel aztán odapörkölhetünk az ellenfeleknek. A madár ennek pont az ellenkezője: passzív szereplő, vele nem tudunk csinálni semmit, de épségben kell kivezetnünk őt a pályákról. A régi szereplők ugyanazokat tudják, mint az előző részben, kivéve a papagájt, aki a tojásköpködésen kívül ezúttal fel tudja venni, majd hurcolászni a hordókat.

Parry egyébként nem tévesztendő össze az ún. Banán Madarakkal, amikkel majd Wrinklynek fognak hőseink kedveskedni, és amelyekből összesen 13 van. Ezeket a madarakat legtöbbször titkos barlangokból szabadíthatjuk ki, amik általában a homokos vízpartról nyílnak. A barlangokban a kristályokba zárt madarak kiszabadításához mindig egy megadott dallam visszajátszása lesz a feladatunk.

A titkos barlangokból Wrinkly madarait szabadíthatjuk ki.

NÉHÁNY ÉRDEKESSÉG

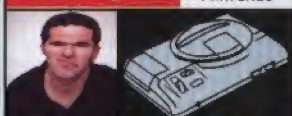
A DKC3 a hagyományos jump&run típusú kihívásokon kívül ismét több tucatnyi rendkívül ötletes feladatot állít elénk. Következzen most néhány ízelítőül! Az egyik víz alatti pályán egy piranha fogja hőseinket követni. Mint ismeretes, ez a halfajta mindig éhes, ezért jobb lesz ha megetetjük, különben gorilláinkat fogja megvacsorázni. Az sem mindegy, hogy milyen "étrendet" állítunk neki össze, csakis a sima halakkal etessük, mivel a tüskés dolgok csak fokozzák a gyomorműködését. Ha a piranha színe teljesen átváltozik pirosra, azonnal támadni fog. Egy másik pályán fura fedezékekre lehetünk figyelmesek, ami mögött eltűnnek a gorilláink. Továbbhaladva rögtön rájöhetünk, mire valók: hamarosan egy célkereszt próbálja befogni hőseinket, ami aztán bizonyos időnként tüzelni fog, s a menekülés közben csak az említett fémlemezek mögött fújhatjuk ki magunkat. A főellenségek ezúttal is állati jópofák. Kinézetre mindegyik egy-egy egyéniség - többek között például egy élő óriás hordóval, vagy egy hóemberrel kell megmérkőznünk - a likvidálásukhoz pedig mindig alaposan kidolgozott taktika, és átlagon felüli ügyesség szükségeltetik.



Funkynál bérelhetjük ki a hajóinkat.

A játék a Rare által kifejlesztett ACM technológiának köszönhetően elképesztően változatos grafikával készült. Ahányszor új pályára jutottam, nem győztem ámuldozni. A 32Mbites kártyából olyan háttereket varázsoltak elő, amilyenek még az új CD-s játékokkal is bármikor felveszik a versenyt. A figurák pedig - ahogy már megszokhattuk - egytől egyig renderelt animációval készültek. A SNES tulajdonosoknak tehát úgy érzem immár nem okoz fejtörést, hogy melyik lesz az a játék, amit a közeljövőben be kell szerezni.

donkey kong country 3 — Kiadja: Nintendo



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

El nem tudom képzelni, hogy ezután még mit lehet kitalálni.

97%

MAGÁNYOSAN A SÖTÉTSÉG VÁROSÁBAN

CITY THE CHIL

A Psygnosis cég mindig is minőségi programjairól volt híres. Lehet, hogy nem mindig a legeredetibb ötlettel rukkoltak elő, de a kivitelezésre sohasem lehetett panaszunk. Legújabb játékuk, a City of the Lost Children sem hoz egetverő újdonságot. Talán csak annyiban meglepő, hogy egy vérbeli kalandjátékról van szó. Az egyik jól ismert adventure alapot használták fel: a játék teljesen az Alone in the Dark sorozatra hasonlít: egy 3D figurát irányítunk, az eseményeket pedig különböző kameraállásokból követhetjük figyelemmel. A hátterek rajzoltak, a többi karakter szintén 3D-s. A nézeteket a gép váltogatja, illetve egyes esetekben erre mi is kapunk lehetőséget.


A biztosíték biztos nincs biztonságban tőlünk.

A történet és a játék egy film alapján készült. Ha emlékezetem nem csal, pár hónappal ezelőtt a mozik műsorokra is tűzték - én sajnos nem láttam, de rögvest elugrottam érte a videotékába és kivettem. Az introból sokminden nem derül ki, mindössze annyit tudunk meg, hogy az utóbbi időben a városban sok gyermek tűnt el nyomtalanul. Ennek hogyanjára mindjárt választ is kapunk: párás, sötét kikötőt látunk, ahol egy ismeretlen férfiú magyaráz egy kissrácnak: "Megszaporodtak a gyermekrablások. Te is fuss, menekülj, bújj el!" A gyerek ijedten elszalad és elrejtőzik a kikötőben partra rakott bálák között, de vesztére valami zajt okoz. Természetesen észreveszik - annak ellenére, hogy az előbbi úriember próbál neki segíteni - és a következő pillanatban már egy teherautó rakterében találja magát. A sofőr foglyával együtt nemsokára eltűnik a ködben... Hátborzongató, nemde? Akárcsak a film, a játék sztorija is ugyanazon történet körül bonyolódik, amit dióhéjban így summázhatnék: egy cirkuszi erőművész (akinek foglalkozásából eredően nincs sok esze - ellenben jószívű) magához fogad egy éhező kisfiút. A fiút azonban elrabolják a küklopszok, ezek a félig emberi, félig gépi kreatúrák, akiknek egyik szeme helyén egy éjjellátó készülék található (innen ered a nevük is), valamint olyan jó a hallásuk, hogy érzékelik a gondolatokat is. Az erőművész kutatni kezd kis barátja után. Ebben egy kicsi lány, Miette lesz segítségére. A szálak egy gonosz feltalálóhoz, Kronkhoz vezetnek, aki elvesztette az álmodás képességét, és gyermekeket rabol, hogy az övéikkel pótolja azt. A tenger közepén, egy olajfúrótoronyhoz hasonló városban él, és a küklopszok segítségével hajtja végre a rablásokat. Mivel nincsen családja, ezért szörnyű gépeivel próbált meg teremteni. A dolog kissé balul sül el: felesége egy törpe lett, gyermekei pedig mind egyformák és rettentő ostobák lettek. Ez alól csak az eredeti gyermek-klón a kivétel, róla azonban nem lehet tudni, hogy hol van. Ahhoz, hogy Miette és Valaki (az erőművész) bejusson Kronk tengeri erődítményébe, meg kell szabadulni a városi gyermekeket kézben tartó sziámi-iker nőpártól, akik egyetlen célja, hogy a gyerekek segítségével minél nagyobb vagyonra tegyenek szert, s ezért rabolni küldik őket. Szerencsére - ahogy ez lenni szokott -néhány ismeretlen is a segítségükre lesz a kutatásban...

Innen vesszük át az irányítást. (Nyilak-irányítás; CTRL-lal együtt futás; PAGEUP-tárgy felvétele/lerakása, a zsebünkben lévő tárgy kézbe vétele, miután kiválasztottuk; PAGEDOWN-beszélgetés, ENTER-tárgy használata, ajtónyitás; ALT-lebújás; TAB-inventory, ha kezünkben van egy tárgy, akkor annak elrakása.) Meglepő módon nem az elrabolt fiút, hanem a kislányt (Miette) irányítjuk. Mi sem vagyunk jobb helyzetben, mint amilyenben a srác lehet, ugyanis egy tanteremben, a katedra előtt állunk két tanárnő-szerű kreatúra (ők lesznek az ikrek) szigorú pillantásainak kereszttüzében. Normális ember nyilván menekülőre fogná a dolgot, esetleg valamilyen fegyver után nézne a zsebében. Fegyverünk nincs, minden zsebünk kong az ürességtől (teljesen beleéli magát az ember a szerepbe...). Inkább beszélgessünk velük egy kicsit. Gorombán előadott kérésük lényege: raboljuk ki a pénztáros kunyhóját. Következő kérdésünk: hol találjuk a hozzávaló kulcsot? (Csak a lusta tolvaj a jó tolvaj! - egyébként is, milyen iskola ez, ahol lopni tanítják az embert?) Válasz: a kulcs Pelade-nél van. Hogy ő ki lehet, azt jótékony homály fedi. Mindenesetre gyorsan tűnjünk el innen, ugyanis ha sokáig itt időzünk, bedobnak minket a tanterem alatti cellába (szamárpad V2.0 - mindenesetre csak béta-verzió, mert kétféleképpen is kijuthatunk belőle: nyitva hagyják az ajtót, illetve a pinceablak alatti láda tetejét lehajtva kimászhatunk). Ezt ne várjuk meg, vegyük fel a tábláról a szivacsot és távozzunk.


A sziámi ikrek új célokat tűznek elénk.

Egy udvarra érkeztünk. A tanteremtől jobbra nyíló ajtó zárva van. A bejárattól balra lévő szeméthalomban találunk két üres üveget. Szemben egy fickó üldögél, kicsit álmosan, de azért annyira nem bóbiskolt el, hogy ha a mellette lévő kötélen függő kosárkába próbálnánk bekukkantani, akkor ne adjon egy jókora taslit. Adjuk neki az üres üveget. Azt feleli, jobban szereti, ha tele van. (Ez egy axióma, el is fogadjuk.) Próbáljunk szóba elegyedni vele! Kiderül hogy ő az a bizonyos Pelade - rögvest oda is adja a kulcsot, és közli, hogy takarodjunk innen, meg különben is hagyjuk őt békén. Távozzunk az udvarról, a kulcs ugyanis nem passzol az előbbi bezárt ajtóba. Hát nem éppen egy Velence - esetleg negyven év kommunizmus tudna így leamortizálni egy várost. Keresgéljünk addig, amíg nem találjuk meg a toronyőrt. Nem lesz nehéz - egy pallón áll, mindduntalan el akar zavarni minket és mint komor bikáé, olyan a járása. Erősködjünk nála addig, amíg be nem rak minket egy raktárba. Itt már társunk is akad: egy holtrészeg fickó dülöngél az egyik sarokban. Megtudjuk tőle, hogy imádja az őrt (és a bort), és egy zagyva történet keretében elregéli, hogy az imádottja hajította ide. Másszunk fel az ajtó melletti ládára, és kapcsoljuk fel a biztosítékokat. Így már ki tudjuk nyitni a galérián lévő szárnyasajtót a mellette található kapcsolóval. Távozzunk, gyorsan húzzunk el az őr mellett és menjünk le a mólóra. Rögtön az elején az egyik bála tetején találunk egy fémdarabot. Vegyük fel, és sétáljunk el a világítótoronyhoz, végig a mólón. A kapcsolótáblára dobjuk rá a fémdarabot. Látjuk, amint az őr majdnem felrobban dühében, hogy az általunk okozott rövidzárlat kioltja a torony fényeit, és elindul orvosolni a problémát. Bújjunk le a torony túloldalán terpeszkedő hordók mögé, és maradjunk ott addig, míg az őr fel nem megy a toronyba szerelni. Most már elindulhatunk vissza az elhagyott őrhelyre (vegyük fel az elejtett fémrudunkat), ahol a Pelade-től kapott kulccsal ki tudjuk nyitni az ajtót. Egy sötét szobába érkeztünk, de az ajtó melletti villanykapcsoló segítségével nemsokára tisztán látunk. Igen érdekes dolgot vehetünk észre: félig nyitva a


Ha még egy üres üveget találok, frankón nyitok egy üvegvisszaváltót!

Y OF LOST DREN


Pelade rendkívüli életbölcsességeket tartogat számunkra.

szekrényajtó - de valami elektromosság járja át - ergo képtelenek vagyunk átkutatni. Huzamosabb vizsgálódás után kiderül, hogy amint kinyitjuk a pénztárgépet, az elektromos védelem megszűnik - de csak egy rövid időre, mert a kassza önműködően visszazárul. Tömjük hát bele a fémrudat a masinába, s lőn csoda: kinyithatjuk a szekrényt. Kis közjáték után - melyben a riasztóra visszaérkező őrt egy ismeretlen jótevő (a pulcsijáról ítélve az erőművészt véltem benne felfedezni) lecsapkodja - újból a tanteremben találjuk magunkat, s az ikrek egy új, elmondásuk szerint az előzőnél nehezebb feladattal bíznak meg minket.

Következő feladatunk: a Loan Shark páncélszekrényének kifosztása. Hátul, a tanteremben a polcon találunk egy zsák üveggolyót. Kapjuk fel, s menjünk ki. A jobbra levő ajtó most már kinyílik. Bent egy srác kotyvaszt valamit. Beszélgetés után kiderül, hogy Pieuvre (ki az?) fejfájására készít gyógyszert. Mindenesetre az üveggolyókért odaadja nekünk. A Loan Sharkról annyit tud, hogy az udvar túlsó felén lévő ajtón túl a dokkoknál található. A szobában a kredencen egy csirkecomb, a szekrényekben egy torta- és egy sajtszelet lelhető még fel. Távozzunk, menjünk át az udvaron az őrtorony felé indulva, s közben vegyük fel a kutyaól melletti sarokban található két üres üveget, ha még nem tettük volna. Ahogy mendegélünk, az egyik kapualjban találhatunk egy harmadikat is (nem látszik, de ott lesz, csak forgolódjunk - de rendesek a készítők!). A toronyhoz vezető út azonban le van zárva, így hát a közvetlen tengerszint fölötti pallón induljunk visszafelé. Egy régi ismerősbe botlunk: a részeges fickó kiabálja, hogy utálja az őrt és a világítótornyát (vajon mitől változott meg így a véleménye?). Rövid beszélgetés után kiderül, hogy éhes, és mindig boldog, ha bor van a közelében. Na, akkor számára ez a hely lehet a Kánaán, ugyanis pont egy hordó bornak támaszkodik. Ha megpróbálnánk megcsapolni, elhesseget minket. Adjuk neki oda sorban a kajákat. Minden egyes étek után közli, hogy igyunk az egészségére, ekkor fogjuk kézbe az egyik üres üveget, és töltsük meg borral. Ha minden jól megy lesz három üveg nedűnk. Vissza az udvarra Peladehoz, de a visszaúton vegyük fel még az első kapualjban található kefét is. Szép sorban adjuk oda neki a három üveg bort - úgy nyeli, mint kacsa a nokedlit. Rendkívül hálás - de a harmadik üveg után végre elalszik, mint a bunda. Tekerjük le a kosarat és vegyük ki belőle a kolbászt és a kilincset. Menjünk fel a Pelade fölötti ajtóhoz, és a kilinccsel nyissuk ki. Sötét van, az ajtó melletti villanykapcsolóval teremtsünk világosságot. Az ágynál lesz az udvari ajtó kulcsa - vigyázat, csak akkor látjuk, ha ég a villany! Vegyük fel, s menjünk ki. Az udvari ajtót még ne nyitogassuk, mert a kutyus felriasztja Pelade-ot és gazdagabbak leszünk egy Game Overrel. Inkább adjuk oda a kukák között található hatalmas velőscsontot a blökinek, akit ezután érthető okokból nem érdekel, hogy mi zajlik a közelben. Az ajtó jobbra van a kutyaóltól (ha szemben állunk vele - az isten sem gondolta volna, hogy ez egy ajtó - jó időmbe telt míg rájöttem). Kinyitás után sétáljunk le a lépcsőn.


Hurrá! Ismét a kőterben...


A bolt zárva, mint ahogy a barátságtalan idegen szája is.


Ha nem üvegvisszaváltót nyitok, akkor megteszi egy fakereskedés is.

Nos itt egyelőre megállt a tudomány, mert eme két oldal elkészítésére összvissz másfél napot kaptam. Balra egy fickó áll egy lépcső előtt, vele semmit sem lehet tenni - mindig elkerget minket. Egy pár képernyővel jobbra egy tag szereli a kocsiját - vele legalább beszélgetni lehet, de nem fogadja el sem a szivacsot, sem a kefét - holott sokszor mormogja, hogy milyen koszos a motor. Itt található egy kis csengő a falon, de nem tudjuk leszedni. A megoldás nyilván a szerelő mellett fekvő fogó - de nem vehetjük fel, mert elzavar minket. Már mindennel próbálkoztam, de semmi eredményre nem jutottam, leszámítva azt, hogy a gyógyszerrel is el lehet altatni Pelade-ot. Sajnos a film sem segített a továbbjutásban, de a játékot mindenképpen folytatom, mert most már frankón idegesít.

Végszóként elmondanék annyit, hogy a játék kivitelezésére egyáltalán nem lehet panaszunk. Gyönyörű grafika, hangulatos filmek, kiváló hanghatások, és a történethez illő CD-s audio trackek gondoskodnak elégedettségünkről. A beszélt szövegek is nagyszerűek lettek, de azért csak írassuk ki, mert eléggé tájszólásban beszélnek errefelé. Egy gondom volt vele: az irányítás lehetne egy kicsit jobb is, ha nem pontosan valami elé állunk, képtelenek vagyunk megoldani a feladatot. Ez azért nem jó, mert így rengeteget kell próbálgatni, helyezkedni a felfedezőutak során. A mozgás is elég lassú, majd megőrültem, míg átmentem a városon - de ez orvosolható, nyomjuk állandóan a futás gombot. A CD is rendesen tele van anyaggal, megéri az árát (majd, ha normálisra lemegy). Ja, igen: az előbb a filmről beszéltem - mindenképpen érdemes megnézni, nem egy hétköznapi darab - a történet ugyan nem valami eredeti, de az biztos hogy iszonyúan meg van csinálva - minden dicséretem az operatőré és a technikusoké - de a díszletesek is nagyot alkottak és a színészek is jól játszanak. Leginkább a félisten Terry Gilliam Braziljához tudnám hasonlítani - persze nem történetben, csak kivitelezésben.

city of the lost children	Kiadja: Psygnosis
?!	486/66 8MB RAM SVGA, CD SB, GUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Nagyszerű hangulat, izgalmas játékmenet - a kezeléssel nem vagyok kibékülve.

80%

MASTERS OF ORION BATTLE AT ...

NÉPEK CSATÁ...

Az idők kezdete óta számtalan faj népesítette be az Univerzumot, de tudásával és erejével ezek közül is kiemelkedett kettő. Ahogy az lenni szokott, e két nép sem fért meg egymás mellett. Végül a kegyetlenségéről, vérszomjasságáról híres antarani nép és a bölcs orioniak csatájából az utóbbiak kerültek ki győztesen. Az orioniak a monda szerint a vesztest bebörtönözték egy naprendszer méretű, téren és időn túli dimenzióba, majd a háború után röviddel eltűntek a galaxisból. Emlékül csak a legendákat és a fantasztikus kincseket rejtő Orion rendszert hagyták maguk


"Csillagok, csillagok, mondjátok el nekem..."

után. Egyszer talán megint visszatérnek. A bosszúra szomjazó antaraniak viszont egészen biztosan...

A galaxis irányítók nélkül maradt, s a kis fajok előtt felcsillant a lehetőség, hogy kövessék valamelyik nagy elöd útját. Eljövendő nagy vezérként 13 meglévő faj közül választhatunk, s már itt érdemes kicsit megtervezni a stratégiát, hiszen némelyik népnek a harc a lételeme, mások gondolkodók, s mindnek van valamilyen speciális előnye, hátránya. Ha pedig ezek között sem találjuk meg az igazit, kreálhatunk magunknak egy teljesen egyedi létformát. Választott fajunk ezután egyetlen rendszer egy bolygóján telepszik le, s innen vág neki az ismeretlen és félelmetes galaxisnak.

A játék ideje tőlünk függően telik. Nyugodtan nézelődhetünk, gondolkodhatunk, parancsokat adhatunk, amikor mindennel elkészültünk, csak azután jön a feladatok végrehajtása és a többi faj. Tevékenységünket két terepen fejthetjük ki: a bolygók a fejlődéshez, terjeszkedéshez szükséges hátteret adják, az űrhajók pedig a felfedezés és az újabb és újabb világok elfoglalásának eszközei.

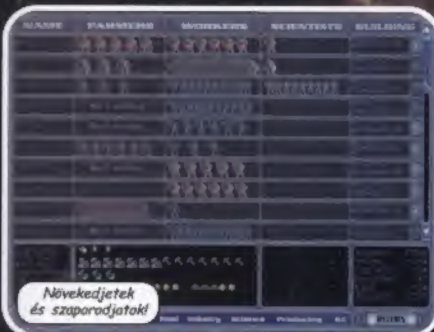


Főnökök tanácsa.

BOLYGÓK

A siker felé vezető út első lépcsője a minél nagyobb és fejlettebb lakosság. Ennek érdekében eleinte fajunk igényeinek megfelelő klímájú nagy világokat népesítsünk be, ahol könnyen és gyorsan gyarapodhatunk. A kék, fehér és sárga csillagok körül fiatal, így ásványi anyagokban gazdag, de az élet számára barátságtalan világokat találunk, míg a narancs, piros és barna rendszerekben könnyen benépesíthető, természeti kincsekben viszont szegényes bolygók keringenek.

Egy bolygón a népességet három csoportba osztjuk. A **farmerek** (amennyiben a bolygón lehetséges a mezőgazdaság) a népesség számára



Növekedjetek és szaporodjatok!

szükséges élelmet termelik meg. A termelt kaját szállító űrhajókkal átvihetjük más bolygókra is, így fenntarthatunk ásványi kincsekben gazdag, de kietlen bolygókon élő kolóniákat is. A bolygón termelhető élelem mennyiségét a munkások száma, a talaj minősége (ezen a tudomány fejlődésével javítani is tudunk) és a különböző mezőgazdasági épületek (szintén a felfedezések következményei) határozzák meg. A **munkások** az építkezést és az űrhajók gyártását végzik. Termelékenységüket a bolygó gazdagsága és a munkát segítő épületek növelik. Végül a **tudósok** a kutatáshoz szükséges pontokat állítják elő. Itt meghatározó a faj értelmi szintje, de ezen is segíthetünk különböző találmányokkal. A lakosokat a három feladat között mi oszthatjuk szét, sőt akár másik bolygóra is átszállíthatjuk őket, ha van elég hajónk e célra.

A kolónia nyugodt létéhez azonban mindig biztosítanunk kell az épületek fenntartásához szükséges pénzt (ez csöppet sem meglepő módon adókból folyik be) és elegendő élelmet. Ezeken túl pedig érdemes figyelmet szentelnünk alattvalóink moráljára, hiszen az elégedetlenek könnyen fellázadhatnak.

Az idő multával fel-felbukkannak zsoldosok, akik jó pénzért bárkinek szívesen segítenek. Ezek egy része a bolygók munkájában jön jól, mások pedig az űrhajók irányításában jeleskednek. Mindkét formából 4-4 lehet egyszerre alkalmazásunk alatt, s őket be kell osztanunk valamelyik rendszerhez vagy hajóra.

Mikor egy bolygón már eléggé megerősödtünk a következő lépés egy újabb égitest meghódítása lehet. Erre két utunk van, vagy a rendszer egy másik bolygója felé indulunk (Colony Base) vagy egy új rendszert veszünk célba (Colony ship). A gázóriásokon kolóniát nem telepíthetünk, de minden más golyóbis alkalmas lehet bizonyos fejlettség után. Letelepedéskor a következő adatok lehetnek fontosak: méret - maximális lakosság, ásványi kincsek - a munkások által termelt egység, gravitáció - a normálistól eltérő mindenkinek csökkenti a termelékenységét, klíma - a termelhető élelmet és az épületek fenntartási költségét módosítja.

KUTATÁS

A játék során felfedezhető ismeretek 8 nagy csoportba oszthatóak. Minden egyes ismerethez tartozik 1-4 alkalmazási lehetőség, amit később ténylegesen felhasználhatunk. A felfedezések között vannak olyanok, melyek minden lakosunkra automatikusan hatnak (pl. univerzális orvosság), vannak épületek, műholdak, fegyverek, androidok. A játék elején választhatunk, milyen szintről indulunk. A legegyszerűbbnél még a naprendszerek elhagyásához szükséges ismeretek is hiányoznak, de az ismeretek megszerzése viszonylag könnyebben megy. Ekkor ugyanis egy ismeret felfedezésekor az összes hozzá tartozó alkalmazást is megkapjuk, s használhat-



Parlamenti közvetítés: úgy tűnik, nem lesz koalíció. Sőt, valószínűleg az államforma is változni fog...

E R O F ONII ANTARES JA A ZŰRBEN

juk. Nehezebb szinten viszont tudósaink már erősen szakosodnak, s így mindig csak egy alkalmazással foglalkoznak (amit a kutatás elején ki kell választanunk). Ebben pedig az a kegyetlen, hogy a többi alkalmazás kifejlesztésére később nem is lesz lehetőségünk. Így végig alaposan meg kell fontolnunk, mely alkalmazások lesznek a nélkülözhetetlenek, s csak reménykedhetünk, hogy a kimaradó, de fontos dolgokat más fajokkal való együttműködés (információcsere vagy leigázás) közben pótolni tudjuk.

Ahogy haladunk előre, a felfedezésekhez egyre több és több kutatómunkára (RP) lesz szükség.

Amikor pedig a tényleges ismeretek elfogytak (ez eltart egy darabig, hiszen 199 darab van belőlük), jönnek a már jól ismert, csak most hyper-advanced névre keresztelt felfedezések, melyeket közvetlenül hasznosítani nem tudunk, de a végelszámolásnál mindegyik 5 pontot jelent számunkra.



CSATA

A szállító hajók kivételével minden űrhajót irányítanunk kell, s ezek mozgatásához parancsnoki pontok szükségesek. Ilyen pontokat új rendszerek meghódításával és a bolygók körül keringő mesterséges űrbázisok építésével szerezhetünk. Legénységünk a megnyert ütközetekben és a űrakadémiák tanításán állomásozva tapasztalati pontokat szerez. A magasabb szinteken javul a támadás és védekezés hatékonysága.

A játék kezdetén döntenünk kell, milyen módon bonyolódjanak a csaták. Strategic formában nem kell űrhajókat terveznünk, hajóink automatikusan a technológiai szintünk szerinti legjobb hajók készülnek el. Ekkor a csatákat sem kell megvívnunk. A gép helyettünk harcol mindaddig, amíg valamelyik fél egységei teljesen meg nem semmisülnek. Tactical formában mi tervezzük hajóinkat, tehát lehetőségünk van saját igényeink szerintit csinálni. A csatában is saját taktikával léphetünk fel, így fölényünk esetén van lehetőségünk az ellenséges hajók elfoglalására (Board) is.

Egy űrcsata azzal kezdődik, hogy hajónk belép egy rendszerbe, ahol ellenséges bolygó vagy hajó van. Ekkor választanunk kell, hogy a lehetséges célpontok közül kit támadunk meg. Egy bolygó támadásakor mindig az őt védő hajókat és bázist kell először legyőznünk, hiszen az égitestet csak jó közelről és nyugalomból tudjuk hatékonyan bombázni. Amikor már csak a földi védelem áll a lábán egy bolygón, három lehetőségünk van: 1. mindent lebombázunk - kényelmes megoldás, de utána nulláról kezdhetjük a bolygó betelepítését, 2. csapatainkkal leszállunk - kellenek csapatszállító hajók és persze győznünk kell a földi erők ellen is, 3. agykontroll - csak az erre képes fajok alkalmazhatják, ők viszont minden további cécó nélkül az egész lakosságot a saját oldalukra állíthatják (persze ez ellen is lehet védekezni). Egy elfoglalt bolygón végül választhatunk, hogy mit csinálunk a régi lakosokkal: megtarthatjuk őket, ami olcsó és bő munkaerőt jelent, de fellázadhatnak amíg nem asszimilálódtak, vagy megsemmisíthetjük őket és nulláról kezdhetjük a benépesítést.

Hajótervezésnél első lépés a hajó mérete. Ez határozza meg, hogy mennyire rakhatjuk meg fegyverekkel és pajzsokkal. Eleinte fejletlenségünk miatt csak kisebb hajókat vagyunk képesek építeni. Egy új hajóban a hajtómű, az üzemanyag, a [illegible] számítógép, a páncél és a védőpajzsok automatikusak. Nekünk csak a fegyvereket és a speciális kiegészítőket kell felraknunk.



A diplomácia terén a megszokott lehetőségeken (meg-nem-támadási szerződés, szövetség, kémek, szabotázs) túl, köthetünk kereskedelmi és tudományos szerződéseket is. Ezek néhány körön keresztül veszteségesek, de utána komoly pénzügyi és kutatási támogatást jelentenek. Végül itt szerezhetjük be a többi néptől még hiányzó tudományos ismereteinket (csere vagy követelés formájában).

A játék megnyerésének három lehetséges útja van. A legegyszerűbb, hogy egyetlen túlélő fajként maradjunk állva a galaxisban. Ennél hosszadalmasabb forma, amikor békés diplomáciával megerősödünk, és amikor már majdnem minden világ benépesült, a galaxis népei megválasztanak elnöküknek. Ilyenkor a két legerősebb nép vezére közül választják ki a számukra kedvezőbbet. Végül a legnehezebb út a kegyetlen antaraniak világának feltedezése és megsemmisítése. Ehhez a technológiai fejlettségen túl egy dimenziókaput is meg kell építenünk.

Már jó pár év telt el azóta, hogy Sid Meier és a MicroProse kitalálta a Civilizationt. Azóta az ötlet jó sok kiadást megélt - 2 és fél Civilisation, 1 Master of Magic, 1 Master of Orion ... - és valószínűleg anyagilag is elég megbízható támaszt nyújtott a kiadónak. Ebből pedig egyenesen következik, hogy a sorozatnak folytatódnia kell. Így hát elővették a már három éve porosodó Oriont, kicsit kicsinosították, hogy megfeleljen a '96 végi elvárásoknak, feljavították, hogy még érdekesebb legyen, felpumpálták, hogy az anyaggal megteljen egy CD és most várják, hogy a kassza ismét megteljen.

A Master of Orion 2 egy tökéletesen kivitelezett játék. Szép, izgalmas, gondolkodtató, megvan benne egy stratégiai játék sava-borsa. Szóval minden nagyon szép, minden nagyon jó. Nekem, régi játékosnak azonban van egy apró gondom: borzasztóan tudnék már örülni valami újabb ötletnek.

masters of orion 2	Kiadja: Microprose
	486/66, 8MB RAM, SVGA, CD, SB, GUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Rengeteg, már rég bevált ötlet - újdonság szinte semmi.

91%

LARRY — LEISURE SUIT — 7
SZERELEM A TENGEREN



Lerí róla, hogy Larry!


Larry intim kapcsolata a kaktusszal.


Az ártatlan Shamara szó szerint tűzbe hozta Larry urat.


Nevem Larry. Larry Laffer.

Az embert mindig érik meglepetések. Néhány hete például bekopogtatott az ajtómon egy elegáns, nejlon zakós, enyhén kopaszodó ürge, hatalmas nyakékkel, s bemutatkozott: Nevem Larry. Larry Laffer. Nem hittem a szememnek. Elővettem egy üveg Bourbont, egy csomag jófajta dohányt a tiszteletére, s együtt elszopogattuk az üveget a szürke téli délutánon. Kint esett a hó, dermesztő hideg osont a fák között, s én hallgattam Larry panaszkodását. Legutoljára a szépségfarmon az igazinak hitt hölgy csúnyán kihasználta, miután Larryt az ágyhoz bilincselte, ellopta a pénztárcáját, szájába nyomott egy cigit és lelépett. A cigi az ágyra esett, s Larry nagy nehézségek árán tudta csak magához venni a varrókészletet, abból a tűt és a kis asztalról a fogót. A tűt begörbítette a fogóval, bilincseit kinyitotta, majd a zárt üvegajtón kiugrott (break) egyenest a tűzoltók, pontosabban egy kaktusz karjaiba. A szomorú történet után Larry félrészegen, kaján vigyorral előhúzott egy meghívót, ami egy csodálatos hajóútra, pontosabban egy szex-túrára szólt. Megígérte, hogy majd minden kalandjáról részletesen ír, és ezzel elhúzott a reptérre, nehogy lekésse a csatlakozást.

A "klasszikus" sorozat folytatódik – Larry neve a legtöbb számítógép- és férfihormon tulajdonos számára egész biztos jelent valamit. Az örök nőcsábász és (szinte) örök vesztes, aki már hat rész óta keresi élete párját, habzsolja a nőket, a nők pedig a pénztárcáját és az életét (már ahogy az rendesen lenni szokott). A kivitelezés egészen fantasztikus lett: egy folyamatos, profi módon megrajzolt rajzfilm nézői és résztvevői leszünk, csodálatos zenékkel fűszerezve. Tömérdek eredeti poén, humoros animációk – Al Lowe bácsiról egy cseppet sem lehet elmondani, hogy "klírta" magát, hisz a 7. epizódban is tud újat hozni. A kezelés egyszerű: egy tárgyra bal gombbal kattintva válogathatunk a cselekvő igék között, a tárgylistában kutathatunk, és egyedi igéket írhatunk be az "other" pont alatt (mindenkinek a fantáziájára bízom, miket próbál ide begépelni). A jobb gombbal egy másik menü hívható le, ahonnan elérhető a hajó térképe, a tárgylista (itt lehet tárgyat tárgyon használni), állást menthetünk, a pontszámokat tekinthetjük meg illetve itt van a szokásos "vigyázz, főnök!" gomb, amivel elrejthető a Larry-ablak. Nos, aki még nem játszott Larryvel, az készüljön fel egy nagy-nagy meglepetésre, aki meg igen, az készüljön fel az eddigi legtutibb Larry epizódra.

A hajón először is nézz el a szalonba, ahol kihirdetik a Thygh Embere versenyt, amely hat feladatból áll: bowlingverseny, kockajáték, szerelemmester 2000, a legelegánsabb úr, a legjobb szakács és a legjobb lópatkó-dobáló. A nyeremény: egy hét Thygh kapitánnyal... A játékban hat ledér lánnyal találkozol, akikkel valamilyen kalandba sodródsz, s e kalandok eredménye általában szükséges a versenyszámok megnyeréséhez. Két játék van, ami nem kötődik szorosan a lányokhoz, de ezek megoldását hagyd a játék legvégére, hölgyeké az elsőbbség (és a tárgyaid sincsenek meg hozzá juk a játék elején)!

A bowling-verseny

A személyzetiből vedd fel a glicerint a mosdó széléről, majd a kend be vele az Anette-től származó kendőt, aztán nézz el a hajótatban található bowlingbábu-felállító helyiségbe (kulcsot a kabinos fiútól kaptad), nyisd ki a mögötted lévő kabint, s fújd be a bábukat a sprayvel. A bowlingpályán használd a rozmár fején hitelkártyádat, majd vedd magadhoz a golyót, dörzsöld meg a zsebkendővel és dobj. A glicerin és a spray anyagának köszönhetően tarolsz. Pontosabban robbantasz.

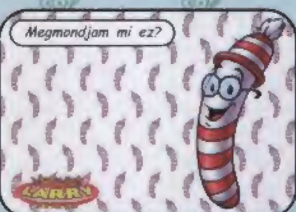
A főzőverseny

Először is irány a konyha! A receptet azon a papiroson találod, amibe a halat csomagolták. Olvasd el, majd vedd magadhoz a lábast, alóla a sót, a bal oldali fedélzet fájáról a gyümölcsöt. A szalonban rendelj egy lime juice-t, s Drew távozása után a zuhanyból vegyél fel egy kis homokot. Látogass el a hajótatban található hódterráriumhoz (kulcsot a kabinos fiútól kaptál), s a lábosba gyűjts némi...khm... hódtejet. A tejet öntsd a konyhában található CyberCheese 2000-be, majd vágd formára a késsel a sajtot, s fűszerezd meg fogamzásgátló tablettával. Utóbbit Dewmi szobájában találod. Ha kész, mehetsz a bírákhoz, akik "odáig" lesznek a művedtől.

Dildo

A "keresd a dildót!" játékban 32 izét kell megtalálnod a képernyők rejtett zugaiban. A játék végső kimenetelére nincs hatással, hogy hányat találtál meg, de jó buli gyűjtögetni őket! Lássuk, hol bujkálnak a dildók!

A nagy átriumban a jobb oszlop mögött;
A szalonban a láda mögött;
A középső fedélzeten;
Az "About" screen-en!!!
A szalon bárjában balra;
A veder mögött a kabinodban;
A könyvtárban;
A könyvtár bejárata előtt, a nagy átriumban;
A medence előtti tér jobbra és balra a bokor mögött;
A kapitány fülkéjében;
A bálteremben. Három darab! A színpadon és az asztalok között;
Lovemaster 2000 4. Kabin;
Öltözködési verseny;
A konyhában a kolbászon;
Az étteremben a salátában;
A Dávid szobor lábánál;
A játékteremben a blackjack asztalnál;
A személyzetiben a szék mögött;
A rács mögött, a bal oldali fedélzeten;


Megmondjam mi ez?


Legutóbbi hölgyismerősünk ezt az eszközt Jumbo Jetnek nevezte el.

A jobb oldali fedélzeten a növényszobor mögött;
A bowlingpályán a víziló mögött;
A lópatkós játéknál;
Az ananász mögött, a "megváltozott" könyvtáros asztalán;
A klotyó mögött a kabinban;
A vízcső mögött a kabinban;
A bőröndtárolóban;
A nagy átrium 3. emeletén;
A tányéron, az ebédlőben, a malac mellett;
A Jugg tesók öltözőjében;

Amedencéknél jártam, és ő ott ült egyedül, teljesen meztelenül! Gyorsan beszédbe elegyedtem vele, mire kiderült, hogy nemcsak keblei, hanem agya is van (sajnos). Valami könyvet is írt, amit átfutottam a könyvtárban, s végre volt miről beszélgetni. Már csak a bőröndjét kellett felkutatni, amit a kabinos gyerek elkevert. Elbeszélgettem a fedélzeten Peggy-vel, akitől megtudtam, a kabinos-fiú a személyzetiben van (bejutáshoz csak meg kellett lökni az ajtót /push/) A személyzetiben egy irdatlan széf fogadott, amit persze nem tudtam kinyitni, de Peggy megadta a kombinációját. A széf mögött rejtőzködött a kabinos fiú, akinek útlevélre volt égető szüksége. Elugrottam a könyvtárba, ahol valami hülyeségről kérdeztem az ekkor még prűd könyvtáros nőnit (ld. Victoria!), és elloptam a ragasztót az asztalról. Most ajánlom fel a Victoriáról írtakat... A lényeg az, hogy miután Victoriát "mélyebben" is megismertem, felkerestem a kabinos fiút, vettem tőle egy fotót, amit beragasztóztam, ráhelyeztem a hitelkártyára, s a portás a fényképes kártyának köszönhetően hajlandó volt kiadni az útlevelet, amit elvittem a kabinos fiúnak, aki azon nyomban eltűnt, de itthagyott egy kulcsot. A kulccsal kinyitottam a hajótatban található bőröndraktárt, s szerencsémre egy majom épp hozzám vágta Drew bőrönjét. A hölgy nagyon megörült... s elindult lezuhanyozni szerény kis kabinomba... ott zuhanyozott tetőtől talpig meztelenül, estétől reggelig... az istennek se hagyta abba! A középső fedélzeten kinyitottam a slagtartót, eltulajdonítottam a tűzoltóslagot, majd a kabinomban összekötöttem a WC tartályt a vízcsővel, a lefolyóból kivettem a sprayt, majd finom jelzésként lehúztam a WC-t... bár ne tettem volna!



Ha más nem is, a perspektíva igen csak ígéretes.

Avilág legszebb és legkifejezőbb női neve... nem így találod, kedves barátom? A bálteremben találkoztam vele. A hölgy ruhatervezéssel foglalkozik, s kérése csupán annyi volt, hogy szerezzek neki anyagot... repültem! A személyzetiből felvettem a drótot, a dobókocka-szobor szobában kivettem két kockát a készülő Vénusz-szobor lábából, ami mondjuk összedőlt, de ez nem érdekes. Legközelebb, amikor erre jártam, eltűnt az építő, s az emelvény tetejéről elcsentem a csavarhúzót. A hajóhídon volt a biztosíték doboz, amit a csavarhúzóval kinyitottam és a hangszóróra jutó áramot a motorhoz kötöttem a drót segítségével. Lenéztem az ebédlőbe, ahol addig zabáltam a malacpecsenyét, amíg elfogyott a pultról, s a pincér eloldalgott hátra. Ekkor elcsentem a jókora kést az asztalról, a hajóhídról felmásztam az árbocra, ahol hasítottam egy darab anyagot Coitusnak. Egy remek zakót szabott nekem a lány, s amikor legközelebb erre jártam csak a hátsó ajtón tudtam belépni... egyenesen a színpadra (inkább a kínpadra). A kedves bébi modellnek használt legújabb zakóterve bemutatásához. Egyedüli előnyöm az egészből az volt, hogy ezt követően könnyedén megnyertem a "legjobban öltözött úr" versenyét (a hitelkártya-kódoló meglehetősen kényes helyen volt: egy manöken-bábu slicce mögött).



A kaszinóban nemcsak a lapjárásra érdemes odafigyelni.

Victoria, avagy hogyan tüzeljük fel a nőket egy pikáns olvasmánnyal?

Amikor először a könyvtárban jártam, meghűlt bennem a vér: hogy lehet egy ilyen fiatal nő ennyire prűd? Dewmitől elkértem erősen szex-centrikus könyvét, Victoriától kérdeztem valami hülyeséget, s amíg a számítógépével foglalatoskodott, elvettem a könyvét, leszedtem a borítóját, s rátettem a másik könyvre... a hatás nem marad el! Legközelebb amikor erre jártam, egy tüzes, vörös bombázó fogadott. Hogy ezután mi történt, arról majd személyesen...

Mindenesetre Vic nagy segítségemre volt a Szerelemmester2000 játékban, melyben mindig csak 2 pontig jutottam... megkértem ugorjon be az én nevemben (a hitelkártyaolvasó a hatalmas száj volt)...



Az egykor oly szemérmes könyvtárosnő...

Nesze neked úrhölgy, Larry!

Dewmi

Dewmi Moore – a lány, aki valakire emlékeztet... Egy érdekes hírrel kezdem: felvettem a WC papírt a kabinomból! Ha még azt is leírom, hogy megdörzsöltem a Vénusz szoborból kivett kockákat vele, s az elektrosztatikusan feltöltött kockákkal könnyedén nyertem a kockajátékon, biztos adok néhány ötletet.

Persze nem volt egyszerű az asztalhoz jutni, de én jól telezabáltam magam babbal az ebédlőben, és átkelőhajókat megszégyenítő dudálással elkergettem a kockázókat... a cinkelt kockáknak köszönhetően igen sűrűn nyertem. Egy csinos hölgy felfigyelt játékomra, majd elhívott a kabinjába kockázni – kapaszkodj meg: szexkockázni! Ez valahogy úgy működik, mint a szex-póker. Amilyen jól kezdődött minden, olyan pocsékul ért véget: miután nyertem, megitatott valamivel, amitől teljesen fejre álltam... pedig anyaszült meztelenre vetkőztettem, s csak arra vártam, hogy leoldja feszes mellet tartó, utolsó aprócska ruhadarabját.

Az a helyzet cica, jó, ha egy cicitartó marad rajtad a kockázás után.

Anette

Izgalmas helyet fedeztem fel, mely a kabinos fiú szobájából nyílik, s csak egy rácsot kellett leszednem a csavarhúzóval. Ahová jutottam, teljes sötétség honolt, csak sejtelmes hangok hallatszottak mindenhonnan... Nekiálltam hát én is vetkőzni, nehogy kimaradjak valamiből. Kivételesen kicsit mellétogtam, mert itt csak a táplálkozás élvezetének hódoltak. De micsoda meglepetésben volt részem, amikor a kabinomba visszatértem! A desszertevésen résztvevő feke-te ruhás hölgy várt rám, s azt hiszem én voltam a "hab" a tortán... Miután távozott, felvettem leejtett zsebkendőjét, majd elmentem a zabálás színhelyére, ahol az egyik szék alatt egy életbiztosítási kötvényt találtam. Miután közelebbről megnéztem, kiderült, hogy egy bizonyos B. Anette a kedvezményezettje. Bizonyára az öregúr hagyta itt, akit Anette kísérget (ma már tudom: a néhai férj). A portást felhívtam a porta előtti telefonról, s Anettet kértem. Sajna az öregúr vette fel, s nem kívánt beszélni senkivel. A portást a számlámról kérdeztem, mire elment megnézni, én pedig a telefonján megnéztem a piros gomb segítségével a kabinszámot. Odamentem. Csak a hold világított be az ablakon, s meg-megcsillant a fénye a nyugodt tengeren. Az ágyban ott volt... én levetkőztem, bebújtam mellé..., ..., s majdnem sikerült kidurrantanom a vizeletgyűjtőjét! Az öreg volt a takaró alatt, aki az izgalmak hatására kipurcant. Ekkor megjelent Anette és kitette a szűrömet. Visszamentem, becsöngettem és átnyújtottam az életbiztosítást, mely 1 milliárd dollárról szólt. Gondoltam kapok "valamit" cserébe... de végül koszos 500.000 dollárral szúrta ki a szemem a hölgy.

Jó tudni: ha ezt a hajót látjátok, mindenképp szálljatok fel!

Jugg

Először Drew magazinjában olvastam az előadóművész-párosról, majd személyesen a pezsgőfürdőnél találkoztam velük. A tervek szerint a hajón is felléptek volna, de az elégtelen világítás miatt valószínűleg elmaradt volna a műsor – ezt persze nem hagytam annyiban. Az ebédlőben kiloptam a malac felől az égőt, majd felmentem a szalonba, ahol rendeltem egy isteni Gigantic erection fedőnevű koktélt. Amíg a pincér elővarázsolta, beosontam a Jugg-tesók szobájába, a piros gombbal leeresztettem a világítást, s a dezodort kicseréltem a kabinomból származó spray-re. Kimentem, s a spotlámpát kicseréltem az imént szerzettre. Ittam még egy koktélt, s készítés alatt a Jugg-tesók öltözőjében a piros gombbal felhúztam a világítószerkezetet. Amikor legközelebb ideértem már folyt a show, aminek én is részese lettem... hát ekkora nagy cső... csöndben szereplő testvérpárost még életemben nem láttam. És ahogy...

A műsor után a színpadon a romok között találtam egy szíjat és egy távirányítót. Az összedőlt Vénusz-szobor állványzatára felmásztam, a szíjat rákötöttem a lópatkójáték pálcájának aljára, majd felmentem a lópatkójátékhoz, az működtette a távirányítót, majd a ló fenekébe helyeztem a hitelkártyámat, s játszottam. Az iménti trükknek köszönhetően nyertem.

Thygh

Captain Thygh - Árbocot fel! Bekopogtam (knock)... s kicsapódott a Kapitányom ajtaja: épp az előző hét győztesét hozták ki hordágyon... Szép kis kilátások! Azt tanácsolta, ha jót akarok, ne menjek be. Még hogy ne menjek be? Hát férfi az ilyen? Bent, ha mással nem is, de az 500.000 dolláros csekkel felmelegítettem Thygh szívét, hisz így már valóra tudja váltani az álmát: a saját tankhajója kapitánya lehet. Hogy még mi történt, arról majd később... mondjuk 1998-ban.

Szokás szerint most kellene következnie a játék értékelésének. Ettől most eltekintek - a történet magáért beszélt...

1 hét Thygh kapitánnyal. Hogy tetszik?

larry 7

Kiadja: Sierra

8MB RAM
25MB HD
486/66
CD, SVGA
CPU

ÁNYOSSÁG
ZHATÓSÁG
VATOSSÁG
NEBONA

Rengeteg szerelem a
zerelemtengeren. Meg
mivel több marhaság i

97%

DEATH RALLY

semmi sem elég mocskos, ha a győzelem a tét!

"CovBoy, ez egy k**** jó játék!" mondta Martin - ezzel a januári szám egy újabb még megtöltésre váró oldalának sorsa dőlt el.

VISSZA A MÚLTBA...

Manapság a különböző ilyen-olyan ultramodern technikákkal árnyékolt és kerekített vektoroké a világ. TALÁN (mert senkit nem akarok megbántani) csak a C-64-en nevelkedett generáció emlékszik már a felülnézetet használó autóversenyes programokra és azokra az izgalommal teli órákra, melyeket ezek a játékok aranyoztak be (The Last V8 - mond ez nektek valamit?). Ezeknek a mára már kihalófélben levő anyagoknak az volt az alapkoncepciójuk, hogy mindenképpen a játszhatóság legyen az előtérben, ezt követte a grafikai megjelenítés és az élethűségi tényező csak a sor végén tanyázott (nem elhanyagolható szempont, hogy akkoriban még minden játék UGYANARRA a gépre készült, nem voltak kártyák, megák, memóriák). Jelenleg szomorúan tapasztalom, hogy ez a sorrend abszolút megfordult, így különösen megőrültem a DEATH RALLY láttán. Ez a játék számomra a hamisítatlan "őskori" hangulatot jelenti, de remélem, hogy ti is megérzitek az ízét...


A néni talán álljon beljebb egy kicsit!

1995 KONTRA 1997

A DEATH RALLY nagyon jó játék. Szép is, izgalmas is, bár a Screamer 2 rajongók valószínűleg ki fognak nevetni a képek láttán. Ki merem jelenteni, hogy aki megveszi az APOGEE ház gondozásában megjelent programot, nem csalódik - de azért szilikongyerekeknek nem ajánlom (a "szilikongyerek" jelzőt nem pejoratív értelemben használtam, minden olyan tinít így hívok, aki meg tudja jegyezni pl. a Mortal 1-2-3-Ultra-Trilogy összes kivégzését). Az alaphelyzet a következő: adott 18 kacskaringós pálya, melyeken mindig négy kocsi indul. Az a cél, hogy lehetőleg minél jobb helyezést érjünk el a futamokon, így feljebb tudunk kerülni az összesen húsz autóból álló ranglistán. Az a szabály, hogy nincs szabály, azaz minden módszer megengedett. A nézőket ugyan úgy lehet halomra gázolni, mint annak idején a B csoportos rally versenyeken (kár, hogy betiltották). A győzelemért különböző összegeket lehet kasszírozni, melyből újabb autót, tuningfelszereléseket vagy szabotázsakciókat vásárolhatunk. A játék kezdetekor a program megkérdezi, hogy akarunk e fegyvereket használni - velük az akció színesebb, de nehezebbé válik.

A KOCSIK

A játék során hat különböző gépet birtokolhatunk, habár a csúcsmodellnek számító "Deliverator" oly sokba kerül, hogy szinte lehetetlen összespórolni rá a pénzt. Ahhoz, hogy más nehézségi fokozatban is indulhassunk, alapfeltétel az egyre jobb autó. Az új gép vételárába beszámítják a régi értékét.


A szuperkocsi középen semmilyen eszköztől sem riad vissza.

TUNING (SHOP)

A futamok után a rendelkezésre álló pénzünkből lépésről-lépésre építhetjük a motort (Engine), kerekeket (Tires) és a páncélt (Armor). Tíz százalékonként javíthatjuk a sérüléseket (Repair 10%). A motor tuningolásával a kocsi jobban megy, a drágább kerekekkel nem csúszik.

FEKETEPIAC (THE UNDERGROUND MARKET)

A futamok előtt lehetőség van tiltott eszközök használatára is. Ilyenek a szabotázsakció (Sabotage), rakéta-nafta (Rocket fuel), Szöges gumi (Spikes) és az akna (Mines).

A PÁLYÁK

A futamokat három nehézségi szint szerint csoportosított helyszíneken rendezik meg. Minél keményebb egy pálya, annál több pénzt lehet rajta nyerni. Kezdetben csak az első csoport áll rendelkezésünkre, csap a jobb kocsik megvásárlása után léphetünk tovább.

FELVEHETŐ TÁRGYAK

A pályán véletlenszerűen bonus cuccok jelennek meg. Ezek a következők: villám (turbo), patronok (töltény), kis dollárjel (pénz), nagy dollárjel (több pénz), kis kulcs (kisebb sérülés javító), nagy kulcs (nagyobb sérülés javító), gomba (irányítás zavaró).


Egy már kész, a 3. hely így biztossá vált.

INFORMÁCIÓS MEZŐ

A képernyő szélén látható az info ablak. Itt egymás alatt a következő adatok láthatóak: nevünk, sebességünk, a turbo mennyisége, töltényeink száma, sérülésünk mértéke, pozíciónk, a teljesített körök, végül az ellenfeleink neve és kocsijaik állapota.

Ne higyjétek, hogy a játék mindössze száguldozásból és lövöldözésből áll. Mivel kezdetben gyenge és lassú a kocsink, pusztán a jó vezetés nem elég. STRATÉGIÁT kell tervezni, valakit lehetőleg teljesen megsemmisíteni (a többiek közreműködésével, lemaradva), így pl. biztosan meg lehet szerezni a harmadik helyet. Az is célravezető, ha a bonusz pénzek megjelenését figyeljük és rájuk csapunk. Lehet építeni az elszórt aknákra, leszorítani valakit, szabotázsakcióval ás mániákus lövöldözéssel tönkretenni, mindenki találhat a vérmérsékletének megfelelő módszert. Nehéz és rögös az út a rangsor első helyéig, de megéri küzdeni!


Tájkép aknákkal (pontosabban a hűlt helyükkel).

További szint visz a játékba a szponzor és az alvilág felbukkanása is. Előfordul, hogy szponzorunk tetemes összeget ajánl fel, ha egy versenyzőtársunk biztosan nem fejezi be a futamot, de hasonlóképpen díjazza több győzelemből álló sorozatunkat is. Az alvilág pedig arra kér, hogy szedjünk fel bizonyos tablettákat és elsőként érjünk célba velük. Így a program maximálisan változatossá válik, több különböző taktikával is nagy pénzeket lehet inkasszálni.

A DEATH RALLY amellett, hogy különlegesen jól kezelhető és izgalmas anyag, ráadásul még igényesen is van összerakva. A grafika egyszerű, de néhány apró trükk miatt egészen magas színvonalú (nagyon tetszenek pl. a fák és a hasonló magas tereptárgyak, ahogyan "kiemelkednek" a képből). A szerplők SVGA módban vannak elkészítve, ráadásul MANGA stílusban. A program kellemesen muzsikál és beszél is. Lehetőség van Multiplayer opció használatára.

death rally	Kiadja: Apogee
PC: 486/66, 8MB RAM, SVGA, CD, SB	
85%	

SPORTŐRÜLET

NBA 97

Ismét eltelt egy év, ami persze a sport világában jelentős időtartamnak számít, így ahogy immár megszokhattuk, az EA Sports kiadta a '97-es évhez aktualizált sportjátékait. A cég dicséretére legyen mondva, hogy nem csak a Pentium gépekkel rendelkező PC-s tábort látta el legújabb remekműveivel, de nem feledkezett meg a SNES, illetve a MegaDrive tulajdonosokról sem. Igaz persze, hogy a 16 bites gépekből technikailag sajnos már kihozták a maximumot, tehát 3D-s poligonos grafikára ne számítson senki, ám a hagyományos 2D-s ábrázolással ismét hozta az EOA a tőle megszokott színvonalat, csiszolt még egy kicsit a már amúgy is tökéletesen. A most következő játékaikat MegaDrive-on teszteltük, de a SNES tulajdonosok megnyugtatására közöljük: nagyjából ugyanezeket találják ők is a kártyájukon, sőt néha - mint például a Fifa '97 esetében - még szebb grafikával játszhatnak. Mindegyik játéknál először az újdonságokat fogjuk felsorolni a "veterán" játékosoknak, de egy tömör kezelési útmutatóval azokról sem feledkezünk meg, akik esetleg nem ismerik az előző változatokat.

NBA LIVE 97

Jöjjenek tehát először az újdonságok! Ami rögtön szembe tűnik, az az átdolgozott grafika, a játékosok megújult, 3D-ben renderelt grafikával mozognak a pályán, és remek animációkkal hajtják végre a látványosabbnál látványosabb zsákolásokat. A hagyományos játéktípusokon kívül új lehetőségek közül is választhatunk: játszhatunk 2-2, vagy 3-3 játékossal félpályás gyakorlásokat, valamint kétféle versenyen is indulhatunk. Az egyik a 3 pontos verseny, ahol 5 darab pad van elhelyezve a 3 pontos vonalnál, mindegyiken 5 labda van, és természetesen mindegyiket lehetőleg a kosárba kell eljuttatnunk. Egyrészt az idő ellen versenyzünk, másrészt ha választunk magunknak ellenfeleket, ellenük küzdhetünk. A másik versenytípus a dobó párbaj, ami szintén a félpályán zajlik, csapatonként egy-egy játékos vesz részt, és a cél, hogy ki tud többet dobni a másiknál. Beállíthatjuk úgy is, hogy ne időre, hanem meghatározott pont elérésére menjen a játék. Az újdonságok elemzésénél talán meg sem kéne említenem, hogy a játékban persze szerepel mind a 29 NBA csapat több mint 300 játékossal a '97-es idényhez igazítva, valamint a készítők külön büszkék arra, hogy a játékban benne van Shaq is. A játékunk állását ezúttal is kimenthetjük az elemes memóriába.

Látványos zsákolás születik.

A védekező játékos már elkésett...

Mintha a támadó kissé üresen maradt volna.

Röviden a kezelés. A játék menürendszere roppant egyszerű, a főmenüben felül mindig a kívánt játéktípust állíthatjuk be, alatta láthatjuk a szintén ízlésünk szerint állítható környezet-paramétereket. A megfelelő játéktípus kiválasztása után a csapatok és a játékosok között szelektálhatunk, és már kezdődik is a meccs. A játék során a gombok jelentése attól függően alakul, hogy támadunk, vagy védekezünk. Támadásnál az A-val gyorsíthatunk, a B-vel pasz-szolhatunk, a C-vel dobhatunk. Támadásnál egyébként nem csak a labdát birtokló játékossal lehetünk, a B+valamilyen iránnyal a többiek közül is választhatunk. Ilyenkor a C-vel ugorhatunk, vagy a labdát kérhetjük. Védekezésnél az A-val megpróbálhatjuk ellopni a labdát (persze csak ha ez kézi vezérlésre van állítva), a B-vel válthatunk a játékosaink között, végül a C-vel blokkolhatunk, vagy a lepattanó labdáért ugorhatunk.

nba live 97	Kiadja: EOA
MEGADRIVE	
91%	

FIFA 97

A FIFA 97 MegaDrive változatánál ugyanaz a leglényegesebb változás mint a PC-s társánál, vagyis hogy immár fedett helyen, teremfocit is lehet játszani. Itt a labda folyamatosan játékban van, ritkán esik meg, hogy a palánkon kívülre kerülne. Néha mintha a gép még csalna is, olyan magasról pattan vissza. Mindenesetre ennek, meg az amúgy is felgyorsított játékmenetnek köszönhetően pergő meccsekre készülhet mindenki. Viszont hogy ne legyen túl gólgazdag egy-egy mérkőzés, feljavították a kapusok képességeit is, intelligensebben helyezkednek, pontosabban mozdulnak rá a kapura lőtt labdákra. Taktikailag újfajta felállásokat próbálhatunk ki, még részletesebben állítgathatjuk, melyik játékos hogyan helyezkedjen. Az eredményeinket - mint ahogy már megszokhattuk - ezúttal is kimenthetjük. Akik esetleg már túl profik voltak a játék előző kiadásaival, most valami elképesztően nehéz PRO módra számítsanak. A játék mellesleg a felgyorsult események miatt már "alapkiépítésben" is igen nehéz lett. Nekem személy szerint nem is tetszik ez az őrült gyors cikázás, de szerencsére az Arcade módból vissza lehet kapcsolni a hagyományos

A kapus már csak árnyékra vetődött.

Ezt nevezik bomba gólnak.

Á LA KONZOL

Simulation módba, ahol valósághűbb körülmények között rúghatjuk a bőrt. Grafikailag minden bizonnyal ez az eddigi legszebb FIFA a 16 bites gépeken, a szurkolók moraja pedig minden korábbi változatnál hűebben tükrözi, mi zajlik éppen a pályán. Hogy a játék végül is jobb lett-e mint a '96-os kiadás, nehezen lehet eldönteni, ez inkább ízlés kérdése. Elsősorban inkább azoknak ajánlható a program, akik a játéktermi focikat kedvelik.

Az irányítás ennél a játéknál is támadás illetve védekezés szerint változik, közülük a legalapvetőbbek a következők: ha nálunk van a labda, az irányítóval forgolódva cselezgethetünk, az A-val ívelhetjük a labdát, a B-vel passzolhatunk, a C-vel lőhetünk. Védekezésnél az A-val becsúszhatunk, a B-vel válthatunk a labdához legközelebbi emberre, végül a C-vel futhatunk. Ezeken kívül persze még számtalan más mozdulatot is előcsalhatunk, hiszen több gombkombinációnak is külön funkciója van, de ha mondjuk levegőben van a labda, akkor is más jelentést kap egy-egy gomb, olyankor például az A-val fejelhetünk.

A hátvéd a gólvonalról kanalazza ki a labdát.

fifa 97	Kiadja: EOA
MEGADRIVE	
87%	

NHL 97

Az NHL esetében már nincsenek olyan látványos változások, legalábbis ami a grafikát illeti. Igaz, hoki terén már a MegaDrive fénykorában kihozták a maximumot a gépből, így nem csoda, ha a tökéletesen lehetetlen volt javítani. De ha már a grafikát nem lehet fokozni, hát a játékmeneten csiszoltak még egy kicsit. Immár 41 sztár játékos összesen 13 speciális, úgynevezett signature mozdulatot képes végrehajtani. (Ezeket a mozdulatokat valamelyik irány, plusz a Start lenyomásával tudjuk aktivizálni.) Természetesen benne van a játékban az összes NHL csapat, az összes játékos, és persze mindegyik csapat hazai pályája is. Játszhatunk amerikai, kanadai, európai, és az All Star csapatokkal is. Készíthetünk saját játékosokat is, sőt vehetünk és eladhatunk is embereket. Négy új gyakorlási lehetőség is a rendelkezésünkre áll, úgy mint gyakorolhatjuk a korong vezetését egy szlalompályán időre, versenyezhetünk, hogy ki tud gyorsabb kapura lövést végrehajtani (itt csak az időzítés a fontos), a kapus tudományunkat is próbára tehetjük egy sortűz előtt, végül tesztelhetjük a lövésünk pontosságát, méghozzá úgy, hogy a lepasszolt korongot a kapu sarkaiban elhelyezett célpontoknak kell lőnünk, s ötven másodperc alatt (ami mondjuk nem lesz nehéz) mind a négyet el kell találnunk. A készítők szerencsére meghagyták a bunyót is, így ha két agresszív játékos akad össze, beszállhatunk egy kis csetepatéba. Ha normál idényen indulunk, természetesen ezúttal is kimenthetjük az eredményeinket, és persze az összes többi megszokott szolgáltatás is a rendelkezésünkre áll. Ez utóbbiból tehát most is rengeteg van, különböző statisztikákat tanulmányozhatunk végig, visszajátszhatjuk az eseményeket, stb. Ennek köszönhetően a menük részletesebb elemzésére itt most nincs hely (bár elég egyértelműek is), tehát az irányításra tényleg csak alapszinten térünk ki.

A mozdulatokat - mint a kosárlabdánál - itt is támadó és védekező kategóriákba lehet sorolni. Támadásnál az A-val megemelhetjük a korongot, a B-vel passzolhatunk, végül a C-vel lőhetünk a kapura. Ezeken kívül még a gombok kombinálásával egyéb mozdulatok is előcsalhatunk, de azokát úgy érzem inkább csak a profibb játékosok képesek tudatosan használni. Védekezésnél az A-val megpróbálhatunk blokkolni vagy beakasztani az ellenfélnek, esetleg kétszer megnyomva a korong elé vethetjük magunkat, a B-vel válthatunk át a koronghoz legközelebbi játékosra, végül a C-vel húzhatunk bele, hogy utolérjük az ellenfelet. A B-t folyamatosan nyomvatartva átvehetjük a kapus irányítását, vele vetődni az A+valamelyik iránnyal lehet.

A kapus bravúros mozdulattal hárít.

Az idegőrlő várakozás.

Itt már a hátvéd vetődése sem segített.

nhl 97	Kiadja: EOA
MEGADRIVE	
81%	

actua GOLF



Az összpontosítás másodpercei.

Ha valaki ma Magyarországon a golffal szeretné a szabadidejét eltölteni, bizony nem sok hely van, ahol hódolhat a kedvenc sportjának, s mellesleg elég vaskos pénztárcára is szüksége lesz. Van azonban egy másik megoldás: ha vesz egy Saturnt, és hozzá az Actua Golfot. A festői környezet itt is adott, s ráadásul pálya bejárásához még fel sem kell kelni a fotelből.



A kezdőknek a labda útját egy segédnyíl mutatja.

HA ÉN EZT A KLUBBAN ELMESÉLEM!

Két csodálatos pályán próbálhatjuk ki tudásunkat, a 3D-s környezetben tökéletes kamerakezeléssel követhetjük nyomon a labda útját. Visszajátszásból csekély 15 szemszög áll a rendelkezésünkre! A szép zöld tájakon csicseregnek a madarak, ütéseinket pedig diszkrét férfi hang kommentálja, vagyis a játék segítségével szinte egy sportközvetítés főszereplőjévé válunk. A látvány már önmagában is csábító, pedig ami igazán a TV elé szögezi a játékost, az az egyszerű kezelhetőség, a lebilincselő játékmenet. A kezdők egy halom segédeszközt kapcsolhatnak be, ilyen például a labda útját mutató segédnyíl, vagy a pályafelszín domborzat szerinti berácsozása, stb. Az abszolút kezdők részére pedig kisseb cheat opciók is rendelkezésre állnak, úgymint: a Gimmie opció, amellyel a lyukhoz közel ütött labdát nyert ütésnek könyveljük, valamint a Mulligan opció, amellyel újra üthetünk úgy, hogy nem kapunk érte hibapontot.

A programmal a profi játékosok sem fognak unatkozni, hiszen már eleve nyolcféle játéktípus közül választhatunk. Játszhatjuk a hagyományos, minél kevesebb ütésre menő golfot, valamint egy sereg lyukankénti eredményekre számoló játékot. Ha pedig már unjuk a gépi játékosokat, akár 3 másik emberi irányítású játékost is beszerezhetünk. A golfozónk tulajdonságait teljesen mi állíthatjuk össze, olyannyira, hogy még az öltözéke, sőt a bőre színét is mi határozhatjuk meg. 19 féle ütő közül válogathatunk a számára, ha pedig már mindennel elégedettek vagyunk, a kész eredményt el is menthetjük.

Azonkívül tehát, hogy nem érezzük a lágy tavaszi szellő simogatását vagy a frissen nyírt gyep illatát, garantálhatjuk, minden benne van a programban, ami a valóságban!

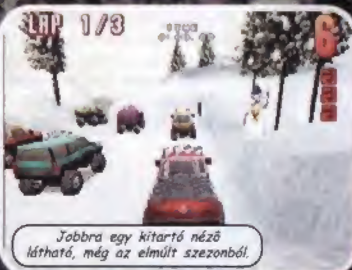
actua golf	Kiadja: Gremlin
SEGA SATURN	
89%	

HARD CORE 4X4

RALLY HEGYEN - HÖLGYÖN ÁT

A Saturn segítségével már eddig is többször repeszthettünk a különféle csodaautókkal, ám aszfalt nélküli földutakra eddig legfeljebb csak a Sega Rallyval merészkedhettünk. Olyan igazi úttalan utakon, ahol sorozatban követik egymást a méteres bukkanók, egyszóval hamisítatlan crosspályákon, eddig még nemigen tehettük próbára tudásunkat. Ezt a hiányt rögtön két cég is felfedezte, így a Psygnosis már gőzerővel halad a Monster Trucks elkészítésével, a Gremlin pedig már meg is jelent a Hardcore 4X4 című művével.

A játékban hat darab 4X4-es terepjáró közül választhatunk, s hat darab irtózatosan kemény pályán versenyezhetünk a legkülönfélébb időjárási viszonyok között. A hagyományokhoz híven indulhatunk bajnokságon öt másik versenyző ellen háromkörös futamokon, mehetünk csupán az idő ellen, és indulhatunk külön futamon. A pályák között van füves, saras, sivatagi, és persze jeges terep is, tehát tényleg a legszélsőségesebb körülmények között kell helytállnunk. Négyféle kameranézet közül választhatunk, bár a belső nézet elég gyengére sikerült, mivel olyan, mintha a terep egy vászonra lenne felvetítve a műszerfal előtt. A kocsik viselkedése viszont fantasztikusan valósághű. Talán túlságosan is, ezért megeshet, hogy miután kigyönyörködtük magunkat a grafikában, kissé nehézkesnek tűnik a játék. A sport lényegéből adódóan ugyanis egyfolytában le-fel ring a kasztni, belendülünk, aztán lelassulunk. A győzelem pedig egyáltalán nem könnyű, még ha a három nehézségi szint közül a legkönnyebben is indulunk. Ki kell tapasztalnunk, melyik bukkanónál kell lassítani (elvégre a levegőben már nem lehet kormányozni), hol lehet levágni egy-egy kanyarból, vagy hogy a jeges pályán hol nem szabad kemény kormánymozdulatot tenni. Első nekifutásra még az is elég nehéz lesz, hogy a keskeny hidakra pontosan hajtsunk rá, és ne forduljunk a pályán folyamatosan keresztbe. Na de hát ahogy mondják: gyakorlat teszi a mestert!



Jobbra egy kitartó néző látható, még az elmúlt szezonból.



Itt még együtt bukdácsol a mezőny.

hard core 4x4	Kiadja: Gremlin
SEGA SATURN	
82%	

DIE HARD TRILOGY

DRÁGÁN ADD A BÉRLETED!

"Yippee Kaiyay Mother F...er!" - mondotta anno Bruce Willis, miután egy halom gazfickót a másvilágra küldött. Az általa megformált New York-i zsaru, John McClane most a 32 bites konzolok segítségével ismét a középpontba került, s többek között ismét hallhatjuk az említett beszólását is, igaz az utóbbi két szó nélkül, elvégre mégis csak egy videojátékról van szó. Amint a cím is mutatja, a Die Hard trilógia mindhárom része feldolgozásra került, s a dologban az az igazán fantasztikus, hogy a játékon belül mindhárom rész egy teljesen eltérő stílusú egészet alkot, mindhárom pálya külön-külön is megállná a helyét. Magyarul aki megveszi a játékot, az egy áráért hármat kap. Nézzük akkor a pályákat!



A tűzharcokban gyakran vannak civil áldozatok.

DIE HARD

Ez a rész a Fade to Black-hez, vagy a Tomb Raider-hez hasonlítható, magunk előtt látjuk McClane-t, és úgy kell irtanunk a mindenfelől előbukkanó terroristákat. Ahogy a film első részében, itt is egy felhőkarcolóban folyik a csata, az épületszintek megtisztítása, valamint a túszok kiszabadítása a feladatunk. Ha ezekkel végeztünk, már csak az elrejtett időzített bombákat kell megtalálnunk, és hatástalanítanunk. A Fade to Black-kel ellentétben azonban a kamerakezelés itt nem annyira realisztikus, ugyanis a nézőpont mindig azonos perspektívából követi emberünket, a program automatán "lebontja" azokat a falakat és tereptárgyakat, amelyek a kamera és hősünk közé ékelődnek.

A terep elképesztően szépen kidolgozott, melyen ráadásul az üvegek betörnek, a parkoló autók megrongálódnak, stb. 19 szinten keresztül folyik a mészárlás, a parkolóban vehetjük át McClane irányítását, majd aztán egyre feljebb haladva az irodaszinteken is lövöldözhetünk, többek között a karbantartó részlegen is át kell küzdenünk magunkat, végül pedig a páncélteremnél fogunk kikötni.



Nem túl biztató a helyzet: egyszerre három irányból vettek célba.

DIE HARDER

A Saturn tulajdonosoknak ez a rész bizonyára már ismerős lesz, hiszen a készítők le sem tagadhatnák, hogy a játékmenetet a Virtua Cop mintájára alkották meg. Egy első számú perspektívából játszódó lövöldözős őrület kellős közepébe cseppenünk, a helyszín a filmben is látott repülőtér, és környéke. A váróteremből indulunk, aztán raktárakban meg hangárokban folyik a tűzharc, majd - ahogy a filmben is - egy kis kis kiruccanást is teszünk a közeli erdőbe egy motorosszán hátán, végül pedig a terroristák repülőjét kell megsemmisítenünk. Ugyanúgy ahogy a Virtua Cop-ban, a gép itt is figyelmeztető keretekkel különbözteti meg a terroristákat, s ugyanúgy itt is gyakran rohangálnak át a képernyőn ártatlan civilek. A legfőbb előrelépés a Sega üdvöskéjéhez viszonyítva, hogy itt szinte tényleg minden szétlőhető. A betörhető ablakokon kívül például a plafonba tüzelve leszakad az álmennyezet, még a nyilvános telefonok is megrongálhatók, s bárhová tüzelünk, szinte mindenhol láthatjuk a golyónyomokat. A robbanások is roppant látványosak, ezeknél ha terroristák is voltak a közelben, gyakran élő lángok rohangálnak át a képernyőn. Ennek a résznek külön érdekessége, hogy már használható hozzá az új PlayStation fénypisztoly is.



A kifutópályán egész kis fogadóbizottság vár ránk.

DIE HARD WITH A VENGEANCE

Ebben az epizódban a film harmadik részének csupán egy megnatarozott részét dolgozták fel, azt, amikor McClane a várost járta időzített bombák után kutatva. Egy vérbeli autós akciójátékkal játszhatunk, a cél: a bombák megtalálása. Száguldozhatunk Harlemben, a Kínai negyedben, és még a Wall Streeten is, a feladat viszont mindig ugyanaz: eljutni arra a pontra, amerre a kis nyíl mutat. Az idő nagyon ki van számítva, így a piros lámpákon persze teljes gázzal kell áthajtanunk, s akkor sem szabad haboznunk, ha esetleg egy sétálóutcába kell bekanyarodnunk. A dologban további nehézség, hogy nem csak rögzített bombák vannak, hanem autókba rejtettek is, amiket az adott autó lökdösésével tudunk hatástalanítani. Ráadásul nem csak a városban, hanem a Central Parkban is akad dolgunk, a pályák közötti bonusszinteken pedig egy metróalagútban versenyezhetünk egymást kiszorítgatva egy teherautóval. Alapvetően egy taxival vagyunk, ám a parkolókban - amiknek a helyét kék nyíl mutatja - átszállhatunk például rendőrkocsiba, vagy egy piros sportjárgányba.



Még az újságostól is fegyveresek jönnek elő...

A terepet illetően csak annyit tudok mondani, ilyen részletességgel kidolgozott utcákat még egy játékban sem láttam. A változatos épülettömbök között gőzölgő csatornafedelek suhannak el alattunk, az autónk előtt galambok röppennek fel, utunkat folyamatosan akadályozzák a rendszabályokat betartó civil autók, nem szólva a gyalogosokról, akiknek mindig pont előttünk támad kedvük lelépni a járdáról. A cserbenhagyásos gázolások elkerülendők, bölcs dolog, ha gyalogost látunk, nyomban a dudára tapadunk. Talán a három közül ez az utolsó rész a legélvezetesebb szint, amit még az a tény is fokoz, hogy a normál irányítón kívül ezt a pályát játszhatjuk az új Namco kormánnyal is.



Ennek az úrnak szemlátomást hiányzik egy kereke.

die hard trilogy — Kiadja: EOA

PLAYSTATION

95%



Az Ancient Art of War at Sea óta nem igazán jelent meg olyan stratégiai játék PC-n, ami a vitorlás hajók korának tengeri hadviselésével foglalkozott volna. Mivel ez a kis remekmű PC-s időszámítás szerint tényleg elég ancientnek számít (frankó audiovizuális élvezet CGA-ban, beeperrel, úgy '87 tájáról), már épp ideje volt, hogy valaki betöltse ezt az űrt. Az Avalon Hill egy ideig ugyan ijesztgette a népet egy ilyen témájú fejlesztésével, ami a hangzatos Wooden Ships and Iron Men munkanevet viselte. Mivel ezt a projektet utoljára a Bermuda-háromszög magasságában látták, a Talonsoft vette magának a bátorságot, hogy kihasználja ezt a piaci lehetőséget.

Az Age of Sail a XVIII-XIX. század fordulójának idejébe visz el bennünket, amikor olyan fenségesen szép sorhajók szántották az óceánok hullámait, mint például a Nagy-Britannia nemzeti szimbólumának számító Victory. A játék az 1775-1820 közötti időszak kisebb-nagyobb tengeri ütközeteit dolgozza fel, kezdve a hajó-hajó elleni összecsapásoktól egészen a Trafalgar-méretű összezördülésekig.

Szóval hálás a téma. Az első ijedelem akkor éri a gyanútlan játékost, amikor a setup elkezdi keresgélni a Windowst. Jaj! Aztán rögtön jön a második, mikor a kis drága az optimális működéshez egy olyan 3-400 megát akar feltenni a vinyóra. Na, olyat ne csináljál, fiam, működjünk inkább


Aggresszív hadmozdulatok történnek mindkét fél részéről.

pesszimálisan. Legfeljebb nem lobog majd a hajónk a sebességtől.

Miután kikecmeregtünk a felejthető kategóriában versenyző intromoziból, a főmenü első pontjával indíthatunk egy scenariot. Az első három gyakorló küldetés 1-2-3 hajóval, a többi majd' 100 az említett időszak nevezetesebb összecsapásait tartalmazza. Minden egyes scenariohoz tartozik egy részletes leírás az ütközet időpontjáról és a történelmi szituációról, alul pedig megnézhetjük a résztvevők hajóinak listáját. A Guns mutatja az ágyúk számát, a Rates-nél álló szám pedig a hajó méretét jelzi. Minél kisebb a szám, annál nagyobb a hajó: az 1 például egy 100 ágyúnál is többel rendelkező sorhajót jelez, a 9 pedig egy 10-12 ágyús szkúnert. A kisebb hajók természetesen sokkal gyorsabbak és fordulékonyabbak a sorhajóknál, viszont jóval kisebb a legénységük, kevesebb pont jár az elsüllyesztésükért, és persze jóval kevésbé bírják a gyűrődést is. A főmenüből töltikézhetünk kimentett állást, indíthatunk játékot modemen keresztül, hívhatjuk a hipotetikus összecsapások tervezésére szolgáló scenario editort, valamint karriert indíthatunk. Az utóbbi nem különösebben nagy varázslat: négy lehetséges ország valamelyikének szolgálatában fogjuk sorra süllyesztgetni az ellenfeleket a kiválasztott történelmi időszakban. Elég ijesztő, hogy lehet állítani a nehézségi fokozatot. Na, az egy stratégiai játéknál nagyon nem jó. Utálom ugyanis, hogy ha a masina addig variál, míg a trafalgari brit flotta versus felfújható gumicsónak összecsapásból az utóbbi kerül ki győztesen.

A játék lookja nem lesz ismeretlen, mert a Talonsoft BattleView nevű szerkesztőjével készült, ugyanazzal, amivel a végeláthatatlan Battleground-sorozatuk (Ardennes, Gettysburg, Shiloh, Waterloo, Víziló, stb.). Annyi a különbség, hogy a terep itt a sima víztükör, valamint 800*600-as és 1024*768-as felbontásban is fut.

HAJÓK

Bal gombbal clickelve egy hajón, az alsó sorban megjelenik a képe, fontosabb paramétereivel. A kép felett a zászló jelzi a nemzeti hovatartozását (ha ez fehér, a hajó megadta magát), a négyzet színe pedig azt jelzi, hogy melyik squadronba (formációba) tartozik (ezt majd később boncolgatjuk). Az ágyúk mutatják, hogy pillanatnyilag hány darab üzemel a hajó két oldalán, alattuk pedig a töltés típusát, amin piros csík mutatja, ha az ágyúk éppen töltés alatt vannak. A töltények alatt látjuk, hogy a hajó éppen milyen vitorlázattal halad, mellette pedig a vitorlázat és a fedélzet állapotát százalékban. A vitorlázat állaga értelemszerűen a hajó mozgékonyságát befolyásolja, míg a fedélzeté a harckészségét. Ha ez utóbbi 20-30% alá süllyed, akkor a legénység minőségétől függően a hajó hajlamos bevonni a zászlaját, 0%-nál pedig átminősül tengeralattjáróvá, melynek harcértéke ebben a játékban meglehetősen csekély. Lejjebb találjuk a legénység pillanatnyi létszámát (ennek a csáklyázás után következő közelharcban van szerepe), a betű pedig a minőségét jelzi (az A a legjobb). Alul látjuk a hajó nevét, felette pedig a sebességét csomóban, illetve jelenlegi (fekete)



Az iménti összecsapásban is sikerült megszerezni legalább az ezüstérmet.

és a parancs szerinti (fehér) irányát. A hajó képe alatt adott esetben négy rajzocska jelenik meg, sorban: a hajónak csáklyázási parancsa van; a hajó megcsáklyázott egy másikat; a viharos tenger miatt a sorhajó alsó lövegsora zárva van; a hajónak automatikus tűzparancsa van.

IKONOK

az első három ikon csak 640*480-nál nagyobb felbontásban jelenik meg, és a File-menüben található new/open/save-opciónak felelnek meg;

piros pötty: pause;

felgyorsítják/lelassítják a hajót (ugyanaz, mint a vitorlázat változtatása);

a squadron sebességéhez igazítja a hajó sebességét;

fordulni lehet velük, ha a drag&drop-módszer nem szimpatikus;

a formációban fordított hajók nem kaphatnak új irányt, amíg az egész formáció végre nem hajtotta a fordulást. Ezzel az ikonnal a hajó figyelmen kívül hagyja a formáció parancsát;

értelemszerűen a hajó(k) sebességét befolyásolja a vitorlázat. Az első előbb-utóbb megállítja a hajót, a második közepes sebességgel viszi, a harmadik pedig a lehetséges legnagyobbal (viszont harcban így sokkal nagyobb a vitorlázat rongálódása;

automatikus tüzelés. A hajó automatikusan tüzel a lőtávolban levő ellenségre, mihelyt töltve vannak az ágyúk;

ágyútöltések, különböző hatótávolságokkal. Az első a hagyományos ágyúgolyó a legnagyobb hatótávolsággal, ami egyaránt hatásos a vitorlázat, a fedélzet és a legénység ellen; a második a láncosbomba, ami a célpont vitorlázatát rongálja; a harmadik a kartács, ami a legénységet pusztítja; a negyedik pedig hasonló az elsőhöz, csak kétszer olyan hatékony, és fele akkora a hatótávolsága. A kiválasztott típus a következő töltésnél kerül az ágyúkba;

ha a hajó elég közel kerül egy ellenséghez, megcsáklyázza és közelharc következik;

váltás a következő hajóra;

grid

a jobb/bal/mindkét oldali ágyúsor újratöltése. Ez automatikus, az ikonokra csak akkor van szükség, ha azt akarjuk, hogy az újonnan választott töltényfajtát azonnal betöltsék;

teljes képernyős üzemmód;

nagyítás/kicsinyítés;

fordulást jelző nyilak ki/bekapcsolása;



lőtávolság az adott tölténnyel;

help.

MENÜK

File: a szokásos opciók;

Speed: a játék sebességét hivatott állítani. Mivel neki sajnálatos módon nincs olyan, javaslom a Fastest Speedet minden csata elején bekapcsolni. Épp az imént lapoztam fel az Országh-féle angol-magyar szótárat, mely szerint ez "legnagyobb sebesség"-et akar jelenteni. Aki lejátszott már egy csatát egy DX100-ason, az morózus pillanataiban ezt hazugságnak, jobb perceiben pedig enyhe költői túlzásnak értékelné;

Ship: az ikonban is meglevő parancsok a fordulásra, vitorlázatra, tölténytípusra és csáklyázásra;

Reload: ld. az újratöltést az ikonoknál;

Display: display üzemmódok és nagyítások (ugyanaz, mint az ikonoknál), valamint az égtájak állítása, ami egyébként abszolút szükségtelen;

A/I: Ugyanaz, mint a játék elején, amikor beállítjuk, hogy ki irányítja a két felet. Ha a masinánál Fog-of-War opciót állítunk be, akkor ellenséges hajóra clickelve nem látunk néhány dolgot (újratöltés ideje, legénység száma, stb.)

Modem: modemségek;

Options: pár opció a hangokra, zenére, nagyítások kikapcsolására kevés memóriánál, meg ilyesmi.

Help: ez meg valószínűleg egy '65-ös Beatles-lemez lesz.

Sail

TÁMADÁS!

Az első nagyszabású harci feladat az ellenség megkeresése némi zoomolgatással. Ha túl messze van, akkor felvonhatjuk az összes vitorlát, de mielőtt lőtávolságba kerülnénk, vonjuk be őket a második fokozatba, elkerülendő a vitorlázat nagyobb arányú rongálódását. A hajó sebessége függ egyrészt a vitorlázattól, másrészt pedig a szél erősségétől és irányától, amit a bal alsó részen lévő nyíl mutat. Adott vitorlázattal a legnagyobb sebesség 45 fokos hátszélben érhető el, ha a széllel szembe fordulunk (vagy bevonjuk az összes vitorlát), a hajó megáll. Forogni az ikonokkal vagy drag&drop módszerrel tudunk.

RIZONTON

A játék elején érdemes azonnal bekapcsolni a lőtávolság kijelzését, mert ez egyrészt segít minket a csata közben szükséges manővereknél, másrészt meg rögtön kiderül, hogy – lévén az ágyúk a hajók oldalán helyezkednek el – előre és hátra nem igazán tudunk lőni. A feladat az, hogy igyekezzünk úgy manőverezni, hogy az első lövést mi adhassuk le az ellenfélre. Lőtávolságban levő ellenfélre tüzelni jobb clickkel tudunk, már amennyiben az adott oldalon levő ágyúk töltve vannak, továbbá nem takarja a célpontot egy másik hajó. A láncosbomba ugyebár a vitorlázatot, a kartács a legénységet, a másik két töltéstípus pedig mindent rombol, de az utóbbi kettőnél megadható az is, hogy alacsonyan (ez az alap) vagy magasan (Shiftet lenyomva) durrogtatunk. A sortűz eredményéről a szélkakas alatt látható Damage Report referál. Hatékonyabb a rombolás, ha a sortűz az orr vagy a tat irányából, illetve közvetlen közelről éri a célpontot.

Tüzelés után újratöltés következik az aktuális lőszerrel. Ennek idejét – legalábbis a játék időszámítása szerint – a csata előtt 1-5 perc között be lehet állítani, de erre hatással van a legénység létszáma és minősége, valamint a töltés típusa is (a Double Shot töltése például kétszer tovább tart, mint a többié).

Ha egy hajó vitorlázatának/fedélzetének állaga 20% alá süllyed, az rendszerint megáll. Ilyenkor további ágyúzással kényelmesen elsüllyeszthető, de mivel a csata értékelésénél az elfogott hajók kétszer annyit érnek, mint az elsüllyesztettek, célszerűbb inkább megcsáklyázni egy ilyen amortizált delikvenst. Ehhez mindenekelőtt kapcsoljuk ki az automatikus tüzelést (ha egyáltalán be volt), adjuk ki a csáklyázás parancsot, és rontsunk neki. Ha a csáklyázás sikeres volt, közelharc alakul ki, aminek kimenetele a két legénység számán és minőségén alapul. (Ha több hajót irányítunk, akkor ilyen manővernél azért nem árt kicsit levenni a sebességet, mert a többi hajónkat közben szépen elsüllyesztik, vagy esetleg levitorláznak a térképről). Győzelem esetén az ép hajónkon vonjuk vissza a csáklyázás parancsot, és a legyőzött hajótól elfordulva nézzünk új áldozat után.

Ha az automatikus tüzelés be van kapcsolva, akkor a feladatunk tulajdonképpen kimerül abban, hogy a hajóinkat minél kedvezőbb lövési pozícióba manőverezzük és lehetőség szerint elkerüljük az ellenfél sortüzeit. Ez 2-3 hajónál nem jelent különösebb problémát, de 10 fölött azért már elég kaotikus az ügy. Ezért a Ctrl billentyűvel mód van a hajóknak formációra (squadronra) vonatkozó parancsokat (vitorlázat, fordulás és töltés/tüzelés) kiadni. Ezek adottak, az egyes formációkat a hajók képénél található négyzet, valamint a főárbocokon lobogó zászló színe jelzi. Fordulási parancsot csak akkor célszerű formációnak kiadni, ha a hajók megközelítőleg vonalban haladnak, szétszóródott egységeknél csak a jóég tudja, hogy mi lesz a végeredmény. Ha a fordulási parancsot a vonalat vezető hajónak adjuk ki, akkor a formáció összes többi hajója abban a pozícióban hajtja végre a fordulatot, ahol a vezérhajó (már amennyiben ez lehetséges); ha nem a vezérhajó kapja, akkor viszont minden egység egyszerre fordul a jelenlegi pozíciójában.

Egy ütközet addig tart, amíg a megadott időlimit (ha van) le nem telik, vagy a program úgy nem dönt. (Egyébként ha a játék saját ideje szerint már fél órája nem volt tüzelés, akkor rendszerint érdeklődni szokott, hogy nem óhajtjuk-e befejezni ezt a meddő történetet.) Az értékelés roppant egyszerű: minden hajónak van egy, a méretétől függő pontértéke és ezt kapjuk az elsüllyesztéséért, vagy a dupláját az elfoglalásáért. Ha campaignt játszunk, akkor kapunk némi presztízst is az elsüllyesztett/elfogott tonnákért.



Adok-kapok pozícióban mindkét fél.



Top-hit következik: Bumm a fejbe! Akarom mondani a farba.

NAGYKABÁT (OVERALL)

Hát nem vagyok elájulva a játéktól. Bár ha jól összeszámolom, csak három hibája van:

1. Elképesztően lassú. 8 hajónál többnél még 640*480-as felbontásnál is egyszerűen kinövöd a nadrágodat, mire történik valami. Még a Windowst leszámítva is.

2. Gondok vannak az üzemeléssel. Tudom, hogy kicsit túlzó kívánság, de én elvárnám egy játéktól, hogy ne fagyjon ki negyedóránként. Még a Windowst leszámítva is.

3. Hosszú távon kissé unalmas. Erről meg a Windows nem tehet.

Első ránézésre pedig jól festett a dolog, mert különösen 1024*768-ban a hajók rendkívül precízen festenek, kellemes kis zenék és zajok harsognak a hangszóróból, azonkívül a téma is igen ígéretes. A scenariokban azonban csak a hajók neve és száma változik, a ténykedés viszont nem nagyon. Nem valószínű, hogy végigjátszom mind a százat. Ugyanez a helyzet a campaignnel is: süllyesztgetem a hajókat, kapok néhány presztízst, a program összeadogatja a pontokat, alkalomadtán előléptetnek valaminek – de úgy általában nem történik semmi. Ha már hajó, akkor lehetne esetleg navigálni ide-oda az óceánokon. Vagy menedzselni a flottámat: több és nagyobb hajót venni, legénységet toborozni, ágyúkat zsákmányolni, városokat kirabolni, minden országba belekötni, satöbbi. Vagy lehetne esetleg némi kalandszál is: kaphatnék spéci küldetéseket, esetleg elnyerhetném a szépséges királylány kezét, rajta a gyűrűkkel és karkötőkkel (mert az is fontos, hátha menet közben ráunok a királylányra). Szóval lehetne így is. Csak akkor a játékot Pirates!-nek hívnák.



A trafalgari csata műholdról. Nem valami látványos, de legalább átlátható.

UTÓIRAT

Ha valaki a Bermuda-háromszögben járván találkozna az Avalon Hill bevezetőben említett játékával, akkor mondja már meg neki, hogy jó lenne minél előbb placra kerülnie, mert szemlátomást nem az Age of Sail lesz a tengerek királynője. Ez csak egy régens.

age of ail
Kiadja: Empire

?



DX2/66
8MB RAM
SVGA, CD
SB, GUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Ígéretes téma, igencsak közepes megvalósítás.

71%

Discwor

EGÉSZEN NORMÁLIS ŐRÜ

Több mint egy évvel a nagy sikerű Discworld első része után, végre ismét a PC-nk képernyőjén láthatjuk a teknősháton utazó, bolondos "Korongvilágot". Mint ismeretes, Terry Pratchett - inkább csak a ködös Albionban - nevezetes novelláinak számítógépes adaptációjáról van szó. Az első részben a szórakozott varázsló, Rincewind és százlábú ládájának fergeteges kalandjaiban vehettünk részt. A játék mindvégig hamisítatlan angol humorral volt fűszerezve, de a poénok ebből adódóan elsősorban a szövegben voltak. Akik értik a nyelvet, azok joggal gyönyörködhettek az előadásmódban is, hiszen a főszereplő hangját a Monthy Pythonból ismert Eric Idle kölcsönözte. A játék minden bizonnyal a humornak köszönhette a sikerét, hiszen grafikailag ugyan kifogástalan volt, de hiányoztak belőle az átvezető animációk, a cselekményszál pedig túlságosan logikátlanra sikeredett. A második részre ezeket a hibákat kiküszöbölték. A feladatok pont megfelelő nehézségűek, az animációkról pedig annyit, hogy már csak az introban legalább kétszer annyit láthatunk, mint az első részben összesen. A játék tulajdonképpen egy interaktív SVGA rajzfilm! Igaz ennek van egy hátulütője is: a viszonylag nagy gépigény.


Ki tudja mi mindenre jó egy fakéz.

AZ ELŐZMÉNYEK

A történet talán még mulatságosabb, mint az előző rész, hiszen jellegzetesen morbid humorral egy igen hálás témát dolgoz fel: a halált. A bonyodalmak okozója - ki lehetne más? - ezúttal is Rincewind. A nyitó helyszín Ankh-Morpork városának egyik utcája. Hősünk alaposan felöntött a garatra, és barátjával, a majommá változott Könyvtárossal éppen hazafelé tart. Pont egy "tartalmas" beszélgetés közepén járnak, amikor Rincewind valami motoszkálást hall a szamaraskocsik parkolóházából. A motoszkálás oka az orgyilkos kaszt egyik jeles képviselője. Mint később kiderül, épp egy időzített bombát helyezett el. Rincewind a Halálos Fegyvert megszégyenítő bátorsággal - arra gondolva, hogy a játék elején még úgysem halhat meg - nyomban a bomba hatástalanításához lát. Tudománya - mint már annyiszor - ismét csütörtököt mond, de még sikerül idejében fedezékbe vonulnia. Nem úgy a Halálnak, aki az időzítő megmahinálása következtében kissé korán érkezik Chucky-hoz (aki ellen a merénylet irányult), és a detonáció leteríti a lováról...


Rincewind mint vámpír.

A baleset katasztrofális következménye hamarosan nyilvánvalóvá válik: a városban senki sem tud meghalni, élő halottak lepik el Ankh-Morpork-ot. A varázslók egyetemén, az Unseen University-n is megszületik (bár lehet, hogy nem ez a leghelyesebb szóhasználat) az első halott, Windle Poons Varázsló, de persze az ő lelke sem tud a testétől szabadulni. A Rektor azonnali lépésre szánja el magát, s nyomban hívatja Rincewindet, akinek egy AshkEnte nevű szellemidéző szertartás kellékeit kell begyűjtenie. (Rincewindnek enyhe déjá vu érzése támad.) Az irányítás teljesen megegyezik az előző résszel: a jobb egérgombbal vizsgálódhatunk, a bal egérgombbal mászkálhatunk, cselekedni pedig szintén a bal gombbal, de dupla clickkel tudunk. A ládánkra clickelve jön elő az inventory, ugyanígy rábökhetünk Rincewindre is, de nála csak két tárgy lehet.


A hőmérőzés bizony kellemetlen dolog.

ELSŐ FELVONÁS

A játék kezdetén az egyetemet láthatjuk felülről. Először is a magasfeszültségű berendezés kupolájába menjünk, ahonnan vigyük el a HEX nevű gép mellől a kémcsövet, a gép alól a fújtatót, az asztal mellől pedig a patkómágnest. Menjünk ki az egyetemről, és irány az udvari bolondok céhe. (Ahol a szellem kering.) Vegyük fel a dudát a földről és a téglát a képernyő bal oldaláról, majd beszéljünk Chucky szellemével. Miután megkérdeztük, hogy bele tud-e költözni a kövekbe, kérjük meg rá a téglánk segítségével. Ezután ereszkedjünk le a csatornába, ahol keressük meg a rácsot, ami felett a Tejeslány pózol. Kölcsönözzünk neki egy kis Marilynes beütést a fújtatónk használatával, és már miénk is a varázslat egyik összetevője, a csillámpor. Most menjünk a Sötét kerületbe. Az ivóban rendeljünk egy pohár italt, és vegyük fel a pultról a gyufát. Menjünk vissza az utcára, s a koldusok mellől tegyük el a cserépedényt és a fűrészt, majd térjünk be ebédelni jobbra, a kávézóba. Üljünk le az asztalhoz, vegyük fel az erőspaprikát, és hívjuk a szakácsot. Beszéljünk vele, majd rendeljünk egy egér-burgert. Mehetünk vissza az utcára, ott balra, Mrs. Cake jósdájába. Innen próbáljuk meg felvenni a szelle-



mes palackot az ablakból, amihez azonban előbb beszélnünk kell Mrs Cakekel. Mivel épp transzban van, a figyelmét a következő kérdésekkel keltsük fel: gúny, kérdés, elmélkedés, üdvözlés. Amikor végre szóbaáll velünk, kérdezzük a palackról. Ektoplazmát kér érte cserébe, azt a nyálkás izét, amit a szellemek termelnek. Menjünk át a szoba baloldalára, tegyük el az ollót az asztalról, és tépjük le a próbababáról az alsószoknyát. Fűrészeljük le a baba karját, vegyük ki a szekrényből a vasalódeszkát, és távozzunk. Irány a Vándorló Bolt, ahol szerencsére az idős eladónő hercegnőnek nézi hősünket, így innen ingyen elvihetünk mindent, amit csak akarunk. Tegyük el a kitömött halat és a füstölőt a pultról, valamint a kitömött flamingót az ajtó mellől. Próbáljuk meg felvenni a gyertyákat is, amit azonban inkább kérnünk kell. Ha viszont elkérjük, kiderül, hogy csak műgyertyák. A nyanyus tud igaziakat is készíteni, de ahhoz szüksége lesz méhviaszra. Menjünk a mozi elé (Plaza) és ott vegyünk az árustól egy kis pattogatott kukoricát, majd újra beszélve vele, egy filmes brossúrát. Ezután térjünk be az egyetem kertjébe, és ott beszéljünk a méhésszel: vegyük rá a filmes brossúrával, hogy távozzon. Szórjuk a paprikát a bokorra, amivel a méheket egy kissé megizzasztjuk, majd öltsük magunkra a védő öltözékünket, az alsószoknyát. Gyűjtsuk meg a füstölőt, és kergessük el vele a méheket, majd markoljunk ki egy adag méhviaszt. Merjük tele az edényünket mézzel, majd sétáljunk át a kert másik végébe. Keverjük össze a kukoricát az itallal, adjuk oda a kakasnak, mire az egy kissé illuminált állapotba kerül. Miután felvettük, menjünk tovább, jobbra, ahol a madáretetőben ücsörgő manó vastalpú cipőjét kobozzuk el a mágnessel.


Bénáskodás Rincewind módra.

ld II



Ismét a generátorteremben, hajítsuk a téglánkat a részecskegyorsítóba, ami magábaszippantja Chucky-t, mi pedig egy adag ektoplazmát nyerünk. Ezzel menjünk vissza Mrs Cakehez, akitől cserébe megkapjuk a palackot. Tegyük bele a manó cipőjét, és már kész is a bűzcsapda, amivel szippantsuk be az egyik koldus felett terjengő lábszagot. Két összetevő már megvan, most szerezzük meg a harmadikat: az egérvért. Mindenek előtt nézzünk be a hullaházba a hullagyűjtő melletti lejárónál, vegyük fel a lépcső mellől a kést, és vizsgáljuk meg a halottnak tűnő boszorkányt. Ezután józanítsuk ki a koldusok rotyogó kávéjával a kakast, és az ivóban erőltessünk ki belőle egy kukorékolást a vámpírnak. Erre az hazatér a temetőbe, mi pedig mehetünk utána, de előbb azonban még egy létrára is szükségünk lesz. Beszéljünk a pultnál a hősszerelmes Casanundával, kérjük el a létráját, majd cserébe adjunk neki egy új tippet a hódításaihoz, a boszorkányt. A létrával irány a temető (Cemetery), és ott menjünk a kriptába. Támasszuk a létrát az emelvényhez, másszunk fel a koporsóhoz,


Íme a Haláli Bogartos kiadásban.


A hangyákat a mézzel lehet csalogatni.

és vegyük ki a pohárból a vámpír fogsorát. A fogsorral szabadítsuk meg az egerünket a vérétől, amit aztán csepegtessünk a kémcsőbe.

Most a három egyenlő nagyságú bot beszerzése következik, amiket a kertben találhatunk. A varázslók krokettütőiről van szó. Gondoskodnunk kell azonban cserEütőkről! Először is menjünk a dokkhoz, és ott dobjuk a vízbe a kitömött halat. A pelikánnak egy kissé rágósnak bizonyul, tegyük el tehát az alélt madarat. Vágjuk le a hálót (a Neten használjuk a kést), amiből egy pörölycápa esik ki, ezt szintén vigyük el. Menjünk a kertbe és cseréljük ki az ütőket a cápára, a flamingóra és a pelikánra. Az összetevők közül immár csak a gyertyára van szükségünk, ehhez mindössze el kell vinnünk a viaszt a boltba.

Adjuk át a Rektornak a begyűjtött anyagokat, s kezdetét veszi a szertartás. Sikerül megidézni a Halált, aki azonban enyhe amnéziában szenved, ezért esze ágában sincs újra dolgozni, inkább - amint mondja - a lábát lógatja a tengerparton. A következő feladatunk: megkeresni a Halált.

MÁSODIK FELVONÁS

A dokkokhoz időközben befutott egy hajó, beszéljünk a kapitányával. Sajnos nem szállhatunk fel, mivel exkluzív szerződött a hullagyűjtővel az élőhalottak nyaraltatására. A hullagyűjtő elmondja, hogy csak akkor hajlandó minket is begyűjteni, ha bebizonyítjuk, hogy halottak vagyunk. Menjünk a temetőbe a csákányért, majd ereszkedjünk le ismét a csatornába. Keressük meg a feljárót a hűtőházhoz, ahol a húsokat tárolják, s ott törjünk a csákánnyal egy kis jeget. Siessünk gyorsan a hullaházba, ahol a halottkém éppen a boszorkányt vizsgálja. Kérdezzük ki, hogy mi kell a halottá nyilvánításhoz. Csenjük el a tükrét, és melegítsük fel a Bunsen-égővel, hogy ne észlelhesse majd a lehelletünket. Rakjuk vissza, és feküdjünk fel a szabad asztalra. Tegyük a karunk mellé a fabábu karját, hogy ne érezzen a doki pulzust sem. Most már csak a testhőmérsékletünket kell lecsökkentenünk a jéggel, és szólnunk a dokinak, hogy vizsgáljon meg. Ha megkaptuk a lábcédulát, vigyük ki a hullagyűjtőnek, és már kezdődik is az utazás. A tengerparton Rincewindnek sikerül ugyan rá-


A rettenthetetlen tengerimedve mégsem annyira rettenthetetlen?

beszélnie a Halált a munka felvételére, de van egy kikötése: meg kell kedveltetnünk őt az emberekkel. Rincewind egy kézenfekvő ötlettel áll elő: csináljunk a Halálból filmcsillagot. Hősünknek sikerül is rábeszélnie az árust, hogy megrendezze a filmet, és csupán három dolgot kér hozzá: egy szexbombát, zenét és hozzá zenészeket, végül valami újdonságot a forgatókönyvhöz.


Azok a szép régi hagyományok...

Menjünk be Holy Woodba, és ott rángassuk le a súlyt. Vegyük le a postaládáról a számot, s ragasszuk rá a súlyra, mire így egy 10 tonnás súlyunk lesz. Ismét Ankh-Morporkban, a dokkoknál akasszuk a súlyt a levágott háló helyére. Törjük be vele az Újdonságok boltjának a falát, s egy hóeséses üveggömbhöz jutunk. A zene beszerzéséhez menjünk Djelibeybi városába, ahol rögtön vegyünk egy tevét az árustól. Miután találkoztunk a mesés Kelet "csábító" asszonyaival, nézzünk be a piramisokat tervező mérnök irodájába, és csenjük el a falról a tervet. Menjünk tovább az utcában, és beszéljünk Uri Djellerrel, a parafenoménnal. Kérdezzük őt a zenéről, mire útba igazít minket egy filozófushoz. A kőárusnál trolloknak való óriási kőcukrot fedezhetünk fel. Ezt vizsgáljuk meg. Ha megpróbáljuk megvásárolni, a már ismert asszonyok elviszik az orrunk elől. Menjünk tovább az utcába, majd ott ahol a megkövezéseket szokták tartani, húzzuk ki a földből a rudat. Keressük fel az említett bölcset a sivatagban, aki mondjuk inkább őrültnek néz ki. A lényeg: ha beszélünk vele a zenéről, megírja a dallamot, de csak akkor adja oda, ha megadjuk a választ a "Miért?"-re. Menjünk vissza a tengerpartra, és vizsgáljuk meg az árus portékáit. Kérjünk tőle egy bumerángot, és egy piknikkosarat. Ez utóbbival menjünk vissza az egyetem ebédlőjébe, és töltsük tele ételekkel. Ismét a tengerparton menjünk egészen jobbra, ahol egy hangyabolyt találunk. Tereljük a hangyákat a kosárba, és vigyük el őket a részecskegyorsítóhoz, Skazz gépéhez. Tegyük le őket a gép mellé, majd a mézt használjuk csalinak. Ha megkérjük Skazzt, szívesen segít a "Miért?" megfejtésében, viszonylag gyorsan: az eredmény pár millió év múlva már várható. Fel kell gyorsítanunk az időt, amihez egy időpiramist kell építenünk. Szedjük ki a kertből a krokettkapukat, és Uri Djellerrel egyengettessük ki őket. A terv alapján építsünk a drótokból piramist és helyezzük a számítógépre. Kérjük Skazztól a választ, mire az eredmény hamarosan megszületik, amit vigyünk a filozófusnak. Végre megkapjuk tőle a dallamot, amihez azonban még zenészek is kellenek. Őket a kivégződombon (Hill) találjuk a keresztre feszített csontvázak személyében. Kérjük meg a vezetőjüket a munka elvállalására, majd vágjuk le őket a késsel. Most már csak a Tejeslányra lenne szükségünk. Menjünk tehát Holy Woodba, és próbáljunk benyitni az öltözőjébe. Ez nem fog menni, inkább kérjük el a kulcsot az ajtót őrző trolltól. Nyissunk be, és kérjük meg a Tejeslányt a szerep elvállalására, amit meg is tesz, csak épp valami ékszert kér ajándékba. Menjünk a kertbe, a madáretetőhöz. Ezúttal ott találjuk feminista tiltakozásul magát megkötöző udvari bolondnőt. Tűzzük a rudunkat a trágyába, mire a lány gyorsan póznát vált, mi pedig elvihetjük magunkkal. Vigyük Djelibeybi kövező terére, és tűzzük őt a rúd helyére. Hamarosan megérkeznek a kövezni vágyó asszonyságok, s a műsor vége az lesz, hogy Rincewindre hajítják az óriási kőcukrot. Miután magunkhoz vettük az időközben elillant bolond nő kötelét, vigyük el a követ Holy Woodba, a Tejeslány öltözőjét őrző trollnak. A kőtől megfájdul a troll gyémántfoga, segítsük hát neki megszabadulni tőle. Kössük a kötelet a troll fogára, és az ajtóra... Vigyük a fogat a Tejeslánynak, és már meg is van minden a filmhez. Menjünk át a sorompó alatt, és adjunk oda a kért dolgokat a rendezőnek.

A forgatás azonban még nem indul, mert a Halál még mindig a sminkesnél piszmog. Beszéljünk a sminkesnővel, akitől megtudjuk, hogy a tökéletes végeredményhez egy fotó kellene az Elf Királynőről. Vigyük el a fényképezőgépet az ILM stúdióból, majd kérjünk a gépbe egy manót az idomártól. Akad is egy lusta fickó, akit kölcsönad nekünk, ám a szemtelen manó befesti magát, és bemenekül az egyik "blue-box" díszletbe. Fessük be a bumerángunkat mi is, és hajítsuk a manó után. Ha megvan a manó, rakjuk be a fényképezőgépbe, majd keressük fel a boszorkányt a hullaházban. Éppen Casanunda udvarol neki, ezért segítsünk neki megszabadulni tőle: beszéljünk a hősszerelmesnek a Djelibeybi asszonyokról. Kérdezzük ki a boszorkányt az Elf Királynő lakhelyéről. Megmondja, ám figyelmeztet, hogy csak elfek, és unikornisok juthatnak be hozzá. Menjünk a piramisokhoz, és vágjunk le az ollóval egy kis kötést (bandage) a múmiáról, és vegyük fel a ragasztót a szarkofág mellől. Kötözzük be a fakezet, és cseréljük ki a keselyűk rothadó kezére, akiket szintén a sivatagban, az oázisnál találunk. A karról egy gyűrűt húzhatunk le, amit vigyünk el Holy Woodba, a kosztümraktárba. Egy unikornis jelmezt fedezünk fel, amit vizsgáljunk át. Beszéljünk a kosztümökért felelős törpével. Kérjük el a jelmezt, majd adjuk oda cserébe a karról lehúzott gyűrűt. Ragasszuk fel a dudát a jelmezre szarvnak. Most már csak egy társ kell, mivel a jelmez kétszemélyes. Kérjük meg az ebédlőben alvó Könyvtárost a feladatra. Az erdőben bújtassuk bele a majmot a jelmezbe, és tegyük Rincewindhez a fényképezővel együtt. Lépjünk be a bűvös kapun a kövek között, és öltsük magunkra a jelmezt. Irány a kastély, ahol készítsünk néhány fotót a királynőről, s nyomban lépjünk le. Vigyük el a fotókat a sminkesnek, majd kérjük meg a rendezőt a forgatás megkezdésére.

Hamarosan a Halálnak elege lesz a megerőltető jelenetekből, és dublőrt követel. Menjünk a Sötét kerületbe, ott Mrs. Cake házával szemben találjuk az élő-halottak egyesületének a kapuját. Csak a halotti bizonyítványunk felmutatásával engednek be. Bent nyissuk ki a szekrényt, és kérjük meg a birkacsontvázat a dublőr szerepre. Vállalná, csak épp nem veszik fel a koszthoz, ha nem bizonyítja be művészi származását. Menjünk a tengerpart mellé, és fűrészeljük le a vasalódeszka lábát. Kenjük be a









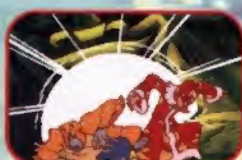





A tömegközlekedés meglehetősen primitív.


Az Elf Királynőhöz némi álcázással juthatunk be.






deszkát ragasztóval, majd lovagoljunk meg vele egy hullámot. A barlangban fényképezzük le a barlangrajzokat, s vigyük el a képeket a birkának.

Folytatódik a forgatás, sőt, végre elkészül a film is. A bemutatón azonban csúfosan megbukik, ezért gyorsan vágjuk újra. Kapjuk le a tekercset a vetítőről, és helyezzük a vágóasztalra. Vegyük elő az Elf Királynőről maradt képeket, és vágjunk be néhány kockát. Játszuk újra le a filmet. A film pszichikai hatása nem marad el: a Halál ünnepelt sztárrá válik, s most már ezért nincs kedve újra dolgozni. Nincs más hátra: ideiglenesen át kell vennünk a munkáját.

HARMADIK FELVONÁS

A halál portáján találjuk magunkat. Menjünk be a házba, de előtte vegyük fel a kulcsot a lábtörlő alól. Bent az ajtó mellett megtaláljuk a Halál kaszáját az ernyőtartóban. A folyosón tépjük le a lengedező függönyt, majd menjünk be a konyhába az inashoz, Alberthez. Ha beszélünk vele, elmondja, hogy mi kell ahhoz, hogy a Halál helyébe lépjünk. Vegyük fel a tűzhely feletti olajos rongyot, majd nyissuk ki a tűzhely ajtaját. Most menjünk be szemben a könyvtárba, és vegyük fel a könyvet, amelyben Rincewind sorsa íródik. Ezután menjünk fel az emeletre, ahonnan a gyerekszobából vigyük el a játéknyuszit és a fonalat, a halál dolgozószobájából pedig a fekete tintát. Húzzuk meg az inas csengőjét, de ne várjuk meg, hanem siessünk le a konyhába, és vegyük fel az asztalról a cukrot. Ezt etessük meg a Halál lovával, mire az már nem lesz barátságtalan hozzánk. Ragasztózzuk be a nyerget, és helyezzük fel a paripára. Most már nem fogunk leesni. Vegyük fel még a kötelet az istállóból, azután látogassuk meg a Halál unokáját, Susant a kertben. Próbáljuk meg felvenni a kocsiját. Nem fogja engedni. Ha beszélünk vele, valami szórakoztatót kér cserébe, adjuk hát oda az élettörténetünket. Ezt kissé unalmasnak találja, egy régebbi történetet akar, olyanokat, amilyeneket a könyvtár rejtett részében lehet találni. Előbb azonban még itt is van néhány elintézni valónk: öntsük a tintát a kis tóba, és fessük be az ócska függönyt. Ezután szedjük szét a játéknyuszit, és a belsejéből előkerülő pizsamát használjuk a méhek ellen védőhálóként, füstölőként pedig az olajos rongyot hasznosítsuk. Vegyünk ki a kaptárból egy kis méhviaszt, majd merjük tele az üres cukrosedényt mézzel. Ezután mutassuk meg Albertnak, hogy megvan a fekete köpeny és a kasza, mire az elküld minket a búzatáblára gyakorolni.


Rincewind a vágó mesterséget is kitanulta.


Filmtörténeti mérföldkő van születőben.

A fonal és a viasz segítségével készítsünk gyertyát, s ismét a könyvtárban, nyissuk ki a kulccsal hátul az alkóvot. A sötét helységet világítsuk meg a gyertyával, és vegyük ki az ősrégi kőlapot jobbról. Ezt vigyük el a kislánynak, majd a tőle kapott járgányt szereljük fel a kaszával. Próbáljuk ki az aratógépünket a búzatáblán. Most már csak mély hangra van szükségünk. Kössük a kötelet a bumerángra, s dobjuk fel a ház kéményéhez. Másszunk fel, és szóljunk le Albertnak a nyitott kályhán keresztül. Ha ez is megvan, Albert rögtön meg is adja nekünk az első gyakorló feladatot: 100 lélek begyűjtését. Időközben egy kis közjátéknak lehetünk tanúi: az uralkodó Patrícius megbíz egy orgyilkost a Halál likvidálásával...


Rincewind lovagolni tanul.

Menjünk a kis tóhoz, vegyük ki a kertitörpe kezéből a horgászbotot, s kössük rá a mézesbödönt. Menjünk a hátsó szakadékhoz, ahol a hangyák lelkei repkednek, és horgásszunk. Vigyük el a lelkeket Albertnak, s hamarosan meg is kapjuk az első igazi munkát, az első élet-homokórát, amiben az utolsó szemek peregnek. Igen csak abszurd a meló, ugyanis a delikvens nem más, mint a Halál. Ha pedig a Halál meghal, az azt jelenti, hogy Rincewindé a munka az idők végezetéig. Ezt pedig ugyebár hősünk semmiképp nem akarja...


"Auu, kiújult az isiászom!"

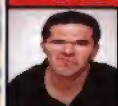
NEGYEDIK FELVONÁS

Az egyetlen megoldás, ha fel tudnánk tölteni a Halál óráját. Először is vegyük fel a parafadugót, ami a kalapjából megmaradt. Aztán menjünk Djelibeybibe, ahova hamarosan egy másik utazó is érkezik. Kotorásszunk a nyeregtáskájában, amiből egy kulacs víz kerül elő. Tegyük a víz helyére a rothadó kezet, ugyanis a húst követő keselyűk messziről megmutatják, merre megy az utazó. A keselyűk az életvíz kútjához vezetik hősünket. Dugaszoljuk el a kutat a dugóval, és töltsük fel a homokórát a kút alján lévő homokkal. A Halál megmenekül, jöhet a happy end.

EPILÓGUS

Rincewind kalandjaiból film készült, ám az előadás végén filmszakadás következik be. Rincewind ismét vág, tehát ismét feltűnik az Elf Királynő. De hoppá! Hiszen ez valóságos. A közönség közül az Óriás Királynő elragadja a Könyvtárost, és kezdetét veszi a Queen Kong sztori. A mozi előtt összecsődült tömegben vizsgáljuk meg a hollót, majd kérdezzük meg a boszorkányt, hogy bele tud-e költözni a lelke. Amikor ezt megteszi, elejti a seprűjét, amit vegyünk fel. Vásároljunk az árustól állati hólyagokat, és töltsük meg a kulacsból vízzel. Ezt a muníciót tegyük Rincewindhez, és pattanjunk fel a seprűre megmenteni a barátunkat. Ezután már tényleg a befejezés jön, végül még Windle is megszabadulhat földi poraitól...

discworld 2 Kiadja: Psygnosis



486DX100
8MB RAM
2XCD
SVGA, SB, GUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Interaktív rajzfilm egy nagy hamisítatlan angol humorral.

93%

Amikor rámbízták a TUNNEL B1 című játék gépkönyvének magyarosítását már sejtettem, hogy a program tesztelését is nekem kell majd elkövetnem - habár ebben az esetben ez nem jelent tragédiát, hiszen egy igen jól kivitelezett, kedvemre való anyagról van szó. Az is sokat nyom a latban, hogy az irányítást és a kezelést sem kell túlboncolgatnom, hiszen aki megveszi a programot, az egy teljes magyar nyelvű gépkönyvet is talál a dobozban. Meglátásom szerint a könyvből minden kiderül, ezért igyekszem inkább a személyes tapasztalataimat közreadni. Lássuk hát, mihez adta ezúttal az OCEAN a nevét.

"EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ!"

A TUNNEL B1 stílusát tekintve egyértelműen lövöldözős-száguldozós akció (arcade) játék, nem szimulátor és meg csak nem is stratégiai program. Meglátásom szerint a Doom volt az apja, a Wipeout pedig az anyja - impozáns szülők, nem? A történet valahol a távoli jövőben játszódik, itt a Földön, és két szembenálló fél háborújának utolsó felvonását mutatja be. Egy mindenre elszánt pilóta vállalja, hogy behatol az ellenséges diktátor föld alatti bázisába és végigjárva azt elpusztítja a rosszak titkos fegyverét.


Íme a járművünk kívülről

ALAGÚT A POKOLBA

A játékban egy gépágyúval felszerelt lebegő siklóval harcolunk, melyet utunk során egészen csinosan feltuningolhatunk. A különböző tárolók és ellenfelek szétlövésével felszereléseket, fegyvereket és muníciót szedhetünk össze, közben pedig a térkép folyamatos tanulmányozásával laviroznunk kell az alagutak útvesztőiben. Persze a játék elején nem kell megijedni, hiszen jócskán teljesítenünk kell ahhoz, hogy egyátalán az első rakétakilövőt megkapjuk (ha nem vagyunk elég figyelmesek, nem kevés pályát kell végigjárni csupán egy gépfegyverrel). Később aztán, amikor már teljes lesz az arzenálunk, sokkal nagyobb élvezet lesz a menekülő ellenfeleket üldözni és például követőrakétákkal bombázni. Nagyon tetszett, hogy a program ékes angolsággal ugyan, de bemondja, hogy éppen mit szereztünk be. Ez nagyon hasznos lehet akkor, ha egy életbevágó harc közben éppen nincs időnk tanulmányozni a fegyvermezőt, hogy vajon melyik fajta muníciót kaptuk meg. A pályák alapvetően két típusra oszthatók: az egyik fajtában harcolni és pusztítani kell, a másikban száguldani és szlalomozni, itt az ellenfelünk a könyörtelenül ketyegő óra.


A helikopter kezdetben kemény ellenfél

A játék egyik legnagyobb ütőkártyája az irányíthatósága. A gép ugyanúgy "lebeg", mit ahogy azt a Wipeout-ban tapasztalhatuk (aki esetleg nem ismerné, valami olyat képzeljen el, mintha egy kis csónakban ringatózna egy tavon). A különböző kanyarokat egészen jól be lehet venni, még nagy sebességnél is - meg merem kockáztatni, hogy sok autóversenyes játék is megirigyelhetné ezt a felhasználóbarát módszert. További kényelmes lehetőség az oldalazás és a farolás használata. Az oldalazás olyan, mint pl. a Doom-ban: minden irányba tudunk mozogni, de a gép mindig ugyanarra néz. Ez ebben a játékban "duplaplusz" jó, hiszen egy szűk alagútban állati módon lehet így párbajozni. A farolás pedig a kézifékes kanyarnak felel meg, azaz a gép kicsapja a hátulját és sokkal élesebb szögben is be tud fordulni (ezzel a módszerrel a telepített aknákat is arrébb lehet lökni, mondjuk ehhez sok gyakorlás szükségeltetik). Irányítási gondok egyedül a gyorsítórakéta aktiválásakor léphetnek fel, de ez annál a sebességnél érthető is. Igyekezzünk ezeket a turbókat azokra a pályákra tartalékolni, ahol időre kell teljesítenünk egy pályaszakaszt. Az irányításhoz tartozik a billentyűzetkiosztás is, amely (jobb kezeseknek legalábbis) alapból kézre esik, én nagyon kellemesnek találtam.

Mint már említettem, a kezelési útmutató igen részletes, ezért csak néhány tanácsot adnék:

-Kezdetben, amíg nincs meg minden fegyverünk, nézzünk be minden zsákutcába is, lőjünk szét mindent.

-A gyenge fegyverekkel igen sokáig kell lőni a nagyobb ellenfeleket, legyünk türelmesek.

-Használjuk a térképet rendszeresen.

-A gyorsítórakéta használatakor áttörünk a ládákon és az útakadályokon.

-Vigyázzunk a robbanásokkal, igekezzünk távol maradni tőlük.

-Ha egy kapu nem nyílik ki, akkor valahol még van egy fényszenzor (közérthetőbben: kapcsoló).


Hiába üldözöm, az idő mindjárt elfogy


A rakétazápor eredménnyel járt

ALAGÚT A POKOLBA! TUNNEL B1

AZ ÍTÉLET

A TUNNEL B1-hez minimum P75 és 16 mega RAM kell, de ezen feltételek mellett a játék igen jól fut (gondolom ti is tapasztaltátok már, hogy sok szemét program a minimum igényekkel enyhén szólva élvezhetetlenül működik). A tesztet P133-on végeztem, így még maximális grafikai részletességgel is élveztem az akciót. A grafikára nem lehet panasz, nagyon tetszett, hogy az alapvetően sötét tónusú színek ellenére is minden jól látható a pályákon. Egészen elámultam azon, ahogyan az aknavetők lövik ránk a bombákat, tisztára mintha a Quake-et látnám. Kissé szokatlan, de érdekes ötlet, hogy a gépfegyver lövedékei nem látszanak (csak az egészen közel levő célpontokon), ezért ugye mindig azt találjuk el, ami pont szemben van velünk. A játék hanghatásai barátságosak, nem idegesítőek, a szintetikus gép-beszéd pedig egyenesen hangulatos. Részemről a játékkal kapcsolatban minden rendben van, akinek megvan hozzá a megfelelő gépe, annak mindenképpen ajánlom. A képek nagy felbontású grafikai módban készültek.

MARTIN


Mintha csak a Quake-et látnám!

tunnel b1	Kiadja: US Gold
P75, 16MB RAM, 10MB HD, VGA, CD, SB	
91%	

CINKELT LAPOK

WORMS REINFORCMENTS (PC CD)

Erősítés kellett? Hát itt van:

1- VERYEASY	14- SCUMBAGZ
2- OHSOEASY	15- GOODBYE
3- UNCHAINS	16- TRUTHOUT
4- BJORNPOP	17- 17THKIND
5- DODGEMAN	18- GOGOGOGO
6- STARTURN	19- PIGSPACE
7- HEYGEOFF	20- THUMPTON
8- REZDOGGY	21- PARANOID
9- HIGHKICK	22- MIXTURES
10- LONGAGO	23- VERY MAD
11- HEYJOHN	24- INSANITY
12- SATANICS	25- GREATGIG
13- NEARDEAD	

BREATHLESS (AGA)

Néhány könnyítést tartalmaznak a következő pályakódok:
17JCC7C2HENHSCPT
CFCCGNN2053NS8PW

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (AMIGA)

Ugye, hogy nem elég ebből a kiváló kalandjátékból?! Az ember egyszerűen képtelen betelni vele, pedig hányszor végigment már rajta. Igen, ezt nevezem én az évszázad játékának. (Persze ezzel nem azt akarom mondani, hogy csak ez az egy létezik, nem is, hiszen jön jön jön a THE CURSE OF MONKEY ISLAND, a THE SECRET OF MONKEY ISLAND harmadik epizódja, ami ugyancsak ígéretesnek tűnik, s a látottak alapján csak jót, de csupa jót, és csakis pozitívan tudok mesélni róla. Addig is annyit megsúgok, hogy a Full throttle stílusának jegyeit viseli majd magán.) De az az érzésem, mintha elkalandoztunk volna egy picit az eredeti témánktól. Ugyebár, tételezzük fel, hogy valaki végignyomta a gémest, akkor bizony az a valaki fogja és letörli a játékot, hogy legyen elég helye a vinyón. És mi történik, ha kedve szottyan újra megnézni a záróképsorokat? Újra végig kell, hogy menjen az egész játékon... hacsak nincsen meg neki az 576kbyte januári - szóban forgó - száma. Miért is fontos ez, hát csak azért, mert ebben található meg a befejező animációt aktiváló billentyűkombináció, ami nem más mint a **CTRL** és **W** billentyűk (egyszerre!). Még eggyel több ok, hogy 576-ot olvassatok.

SLAM TILT! (AGA)

Ha játék közben beírjátok: **LONGPLAY**, több labdára tesztek szert, míg ha ehelyett **CHEAT** szócskát pötyögitek be, elolvashattok egy szöveget, mely elárulja hogyan lehet előhívni a csalást.

GENDER WARS (PC)

Sérthetetlenek és végtelen municióval rendelkezhetünk, ha a játékot **BUY A PLAYSTAION** (ez itt a reklám helye) név alatt mentjük el.

SPIDERMAN: SEPARATION ANXIETY (PC)

Még a pókembernek is lehet rossz napja, s kihez fordul ilyenkor tanácsért? Ugye, hogy nem vitás, no de ne húzzuk tovább az időt, íme a tanácsok, melyeket pályakódok formájában adunk meg:
DCCPMH
MDRKJP
STSSPC
QPMJCU
MARYPN

DEATH RALLY (PC)

DRUB - sérthetetlenség
DREAD - végtelen munició
DRAG - végtelen turbo
DRINK - rocketfuel
DRUG - gombaeffektus
kódokat játék közben, az alábbiakat pedig a menü képernyőn kell beírni:
DROOL - $500000
DRAW - $1000
DROP - levon 10 pontot
DRIVE - ad 10 pontot

TEKKEN 2 (PLAYSTATION)

A következő trükköket Gyurkó Péter, tatabányai olvasónk küldte be:

Ha a karakterválasztásnál, vagy a menetek közti VS képernyőn a SELECT-et nyomva tartjuk a menet kezdetéig, a szereplőnk meghízik, mint egy disznó.

Ha meg akarjuk változtatni a karakterünk ruháját, csak várjuk meg amíg letelik az idő, vagy nyomjunk egy fel+háromszöget.

TOY STORY (MEGADRIVE)

A Toy Story pályakódokat a kazincbarcikai Molnár Leventének köszönhetjük.
31241
54152
34255
51324

DONALD IN MAUI MALLARD (SNES)

Donald legutóbbi kalandjához a budapesti Gáspár Emil és Stefán Tibor nyújott egy kis segítséget. Íme a pályakódok:

2.	ININJA	6.	YOHOHO
3.	ILUMUD	7.	UNDERD
4.	ITSHOT	8.	GOLUCK
5.	GETHIM		

DIE HARD TRILOGY (PLAYSTATION)

Gila "McClane" Ármándó Budapestről Bruce Willist megszégyenítő gyorsasággal nyomta végig a Die Hard Trilogy-t. Következzék munkájának eredménye, a pályakódok. Mivel elég terjedelmes kódokról van szó, sajnos válogatnunk kellett. A beírásukhoz lépjünk (a SELECT-tel) az OPTIONS képernyőre, majd ott a MEMORY CONTROL-hoz, s végül a GAME CODE-nál vigyük be őket.

Die Hard - Level 5
Y41!ZDT3YJMZZ
YIBPYY6MW7DY7
NZMUH9Y7NZMWH
FY7NZMUH9Y7NJ

Die Hard - Level 10
3D231ZZ123CK!
8BS_QU9Q7JZ3D
FKQ6SW3DFKQ7S
!3DFKQ6SW3DFJ

Die Hard - Level 15
BX21PND9BUGP
4ZB1QDYGNLLBY
CPGPUBBYCPGNU
MBYCPGPUBBYCJ

Die Hard - Level 19
B42_BJ498UGPC
7S8DUXY2P2NB5
BP2NBKB58P2PB
PB58P2NBKB58J

Die Harder - Level 5
N__U38Y3N2JB1
B5_N2J955Y1NL
JB_1L4Q7TU195
4N2JB185_N2J_

Die Harder - Level 8
N_1B5BY3N2JB1
85_N2JHHXP2NZ
JB_76LXXNU195
4N2JB185_N2J_

Die Hard with a Vengeance - Level 5
KS28P3DFKU78Y
3NGKU7BRCN8KQ
78XS415M6UCC4
_K63S6SJDFD2J

Die Hard with a Vengeance - Level 10
7N23LHKZ7NZMU
H9Y7NZKJ79W7S
ZMWNTLMY!6ST9
T6_U38MH9T9RJ

Die Hard with a Vengeance - Level 12
9N24LML69P6NU
MBF9P6QJWBC9T
6NW8U2YK72L82
C89248C9MQZN_

Itt van még egy cheat a második epizódhoz! A repülőtér előtt, amikor még meg se érkeztek a terroristák, lőjük addig a helikoptert, amíg fel nem robban. Párszor újra kell tölteni a fegyvert, de megéri. A jutalmunk rögtön a játék elején egy beretta, dupla tűzerővel!

WIPEOUT 2097 (PLAYSTATION)

Még mindig Ármándóé a szó, most néhány WipeOut 2 csalás következik.

Ahol hajót kell választani, tartsuk lenyomva az L1+R1+SELECT gombokat, és úgy írjuk be a következőket:

Piranha hajó: **4xX, KÖR, HÁROMSZÖG, NÉGYZET**

Phantom pálya: **3xHÁROMSZÖG, 3xKÖR**

Pálya csalás: **NÉGYZET, KÖR, HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET**

A következő kódokat a játék pauzálása után vigyük be, s közben tartsuk végig nyomva az L1+R1+SELECT gombokat.

Gépfegyver: **NÉGYZET, KÖR, X, NÉGYZET, KÖR, X, HÁROMSZÖG**

Végtelen fegyver: **2xX, 2xNÉGYZET, 2xKÖR, HÁROMSZÖG**

Végtelen energia: **HÁROMSZÖG, X, NÉGYZET, KÖR, HÁROMSZÖG, X, NÉGYZET, KÖR**

Végtelen idő: **HÁROMSZÖG, NÉGYZET, KÖR, X, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, KÖR, X**

NBA LIVE '96 (SNES)

Ha esetleg egyáltalán nem izgat minket, hogy kivel, és ki ellen játszunk, nyomjuk le a csapatválasztásnál az L és B gombokat egyszerre.

TIME COMMANDO (PLAYSTATION)

Néhány pályakód:
AJRTCCJT - Japán
CGSWPUHZ - Középkor
SMTGMCPQ - Aztékok
XWYOWCFU - Vadnyugat
KMZYUGLA - Jövő

DAYTONA USA CCE (SATURN)

Azt már az előző számunkból tudhatjátok, hogy a MEDIUM és a HARD fokozat teljesítésével megkapjátok a régi Daytona kocsit, illetve a lovat, de azt bizonyára még nem tudtátok, hogy a játékban két ló is van! Legyetek elsők mind az öt pályán a lóval (Uma-val), és máris választható Uma 2.

A játékban van egy rejtett tükör mód is, ami azonban csak akkor kapcsolható be, ha már a Hard fokozaton elsők lettünk mindenhol. Ekkor menjünk a pályaválasztáshoz, tartsuk lenyomva az X+Y+Z-t, és nyomjunk egy A-t, vagy C-t. A kiválasztott pályán ezután minden pont fordítva lesz.

ALIEN TRILOGY (SATURN)

Néhány remek cheat következik, melyeket szokványos kódként kell megadnunk.

A pályaválasztáshoz írjuk be, hogy "FLYTO??", a kérdőjelek helyén természetesen a kívánt szint számával.

A sérthetetlenné váláshoz a következő kódot adjuk meg: "FVNKYGIBBON". Ezután indítsuk el a játékot, és már tapasztalhatjuk is, hogy nem sérülünk.

Már a kezdetek kezdetén választhatóvá varázsolhatjuk az összes fegyvert a következő kóddal: "FISHINGFORGVNS".

Ha maximum adag lőszert akarunk, erre is van mód, csak írjuk be: "FILLMYPOCKITS".

IMPACT RACING (PLAYSTATION)

Jónéhány kódot rejtettek el ebben az autós akciójátékban, következzen most néhány! A kódokat sima password-ként kell megadni.
I.AM.IMORTAL - sérthetetlenség
LOADSOFSTUFF - örök fegyverek
ALL.TOOLEDUP - az összes fegyver már az indulásnál
RABBITBADGER - pályaléptetés
ENDGAMELEVEL - az utolsó szint
BONUS.LEVEL - extra bónusz pálya
JOURNEYS.END - befejezés, credit képernyő

BUST-A-MOVE 2 (SATURN)

A címképernyőnél adjuk be a "X, Bal, Jobb, X" kombinációt, mire megnézhetjük a befejezést, valamint a puzzle módban különböző szinteken játszhatunk

CRASH BANDICOOT (PLAYSTATION)

Ha beírjuk ezt a frankó pályakódot, a játék nyomban 100%-ra teljesítve lesz:
4xHÁROMSZÖG, X, NÉGYZET, 2xHÁROMSZÖG 2xHÁROMSZÖG, NÉGYZET, X, HÁROMSZÖG, KÖR, 2xHÁROMSZÖG HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, 4xX

LEMMINGS 3D (PLAYSTATION)

Egy titkos pályaválasztó képernyőre juthatunk, ha az alábbiak szerint cselekszünk. Menjünk a password képernyőre, és írjuk be: LAMPWICK. Ha nem hibáztuk el, a "Password Correct" felirat fog megjelenni, majd miután kiválasztottuk a nehézségi szintet, egy képernyő fog előjönni mind a nyolcvan szinttel

EARTHWORM JIM 2 (SATURN)

A játék pauzálása után vigyük be a következőket:

Bal, A, Z, Y, Le, A, Y, Le - energia 100%-ra növelése.

Y, A, Jobb, Le, Le, A, Bal, Jobb - életek számát a maximumra növelni.

C, A, Jobb, Jobb, Fel, Le, Fel, Bal - plazma fegyver.

Le, A, Fel, B, Jobb, Jobb, C, Jobb - tripla fegyver.

Az alkotói válság bizony szörnyű egy dolog. **Drew Blanc**, a vasárnap délelőtti rajzfilmek megálmodójának élete pedig pontosan ebbe a szakaszba jutott. Abszolút inkompetens főnöke, Sam Schmaltz még több bájos, ugri-bugri nyuszikát akar látni tőle a Fluffy Fluffy Bun Bun Showban, pedig Drew már lila szirupot fog hányni a sok édes, aranyos, imádnivaló nyuszikáktól. Csak bámulja az üres rajztáblát, és ezalatt nem a papír hiányát kell érteni. Hajnali négykor arra riad fel, hogy a TV-ben az általa annyira gyűlölt Fluffy Fluffy Bun Bun Showban vidáman táncolnak és kacarásznak a nyuszikák. Drew tajtékzó dühvel nyomja be a távirányítón a kikapcsolás gomját, ezzel azonban nem a kívánt hatást éri el. A TV hirtelen magábaszippantja hősünket, és ott találja magát a saját teremtményei között. Próbál magához térni, ám egyszercsak villámok csapnak le körülötte, majd valaki fellöki. Drew régóta dédelgetett rajzfilmfigurája az, akit már annyiszor próbált eladni - sikertelenül - különböző TV társaságoknak, a lila kis szemtelen izé, **Flux Wildly**. Flux elviszi hősünket Cutopia királyához, aki készségesen segítene is Drewnak visszajutni a saját világába, ám jelen pillanatban leköti egy másik probléma. Cutopia örökké boldog lakóit a már látott villámokkal megtámadta a szomszédos sötét vidék, Malevolands gonosz vezére, **Nefarious Gróf**. Ördögi szerkezetével Nefarious a békés polgárokat csúf kreatúrákká varázsolja. A királynak viszont már megvan a terve: kémeinek sikerült megszereznie a Malevolator tervrajzát, s az alapján meg akarja építtetni az ellenkező hatást kiváltó Cutifiert...


Ez aztán a forró helyzet!

A **Virgin** most egy olyan kalandjátékkal állt elő, ami méltán felveszi a versenyt az immár legendássá vált LucasArts játékokkal is. A fergeteges humorú játékban - a híres Roger Nyúl a Pácban című film mintájára - rajzfilmfigurák között a bedigizett **Christopher Lloyd** figuráját irányíthatjuk. A név gondolom mindenki számára ismerős, elég ha csak a Vissza a Jövőbe őrült dokijára gondolunk. Gyönyörűen megrajzolt SVGA háttereken barangolhatunk, a cselekményt pedig gyakran Walt Disney minőségű rajzfilmbetétek teszik még látványosabbá. A szereplőgárda a főhősön kívül is kész sztárparádé! Tim Curry, a Rocky Horror Picture Show sztárja kölcsönözte például a gonosz Nefarious hangját, s a többi szereplőt is már mind hallhattuk, ha szoktunk rajzfilmeket nézni a külföldi csatornákon. Az irányítás erősen LucasArts-os beütésű, teljesen leegyszerűsített, még a beszélgetések is ikonokkal történnek. A billentyűzetről csak egy pár dologra lesz szükségünk: az F1-gyel hívhatjuk be az options képernyőt, és az F5/F6-tal végezhetjük el az állásmentés/töltést.



Egy kis izmosodás ráfér Drewra.

TOON
TELJESEN FELTOONIN

CUTOPIA

Kezdetben a trónterem előtt találjuk magunkat. Menjünk le a királyi mérnökhöz, Bricabrachoz. A szórakozott madár nem találja a szemüvegét, ezért nem áll velünk szóba. Érdeklődjünk az inasnál a madár szemüvege felől, mire az visszakérdez, hogy kereste-e már a zsebében. Hát ez jó kérdés, továbbítsuk Bricabrachoz, s meg is lesz a szemüveg. Ezután megkapjuk tőle a Malevolator tervrajzát, és egy feneketlen zsákot, amibe a továbbiakban a tárgyainkat rámolhatjuk. A feladat tehát adott: a tervrajzon szereplő anyagoknak pont az ellenkezőjét kell beszereznünk. Beszéljünk a kastély őreivel, akik szeretnek eldicsekedni a "Hello" táncukkal, ami alatt az egyik mindig elejt egy kulcsot. Ismételtessük meg a táncot, s gyorsan vegyük fel a kulcsot. Nyissuk ki vele a kastélyban a hálószoba ajtaját. Vegyük fel a zenedobozt, majd küldjük fel Fluxot a király ágyába, mire a helyi jelmezkölcsönző egy ingyenes utalványával leszünk gazdagabbak. Most lépjünk a fiókos szekrényhez, ami egy kisebb rejtvény: addig húzogassuk a fiókokat, amíg csak az alsó és a felső lesz nyitva. Az így kinyílt titkos átjárón keresztül a szoba alá jutunk, ahol kérjük meg Fluxot, hogy álljon a meglazult padlódeszkára, mi pedig tapossunk rá a másik végére. A kilőtt Flux kinyit a plafonon



egy csapóajtót, ami így fent a szőnyeggel letakarva egy csapdának felel meg. Hívjuk le a zsinór meghúzásával a kiszemelt áldozatot: az inast... Vigyük el a trófeák közül a halat. Nézzünk el most már a városba, a kocsmába. A kocsma rendjét egy egér rendszeresen háborgatja, ezért segítsünk a tulajnak megszabadulni tőle. Zavarjuk az egeret az egéragyoncsapó berendezés alá, majd álljunk neki zenélni az orgonával. Amíg az egér táncol, kérjük meg Fluxot, működtesse az egércsapót. Miután a kocsmáros egy ütött-kopott korsóval kifejezte a háláját, tegyük el az alélt egeret. Ismét a palotában cseréljük ki az aranyozott öntözőkannát az ócska korsónkra, s álljunk tovább a városból. Miután kibeszélgettük magunkat Fluffy Fluffy Bun Bun nyuszival, az út menti madárijesztő, pontosabban inkább madárcsalogató mellől tépjünk egy kukorica-csövet. Menjünk be az istállóba, s ott merjük tele a kannánkat a trágyáshordóból. Folytassuk az utunkat a madárcsalogatótól lefelé, majd az erdőben felfelé. Egy elefánt meghajtású komphoz jutottunk. Rakjuk a gép üres kezébe az egeret, és élesszük fel a trágya "illatával". Lépjünk be a kabinba, és toljuk előre a kart.

STRUCK

GOLVA

Flux hazájába, Zanyduba jutottunk, ahol három út közül választhatunk. Az első út a helyi konditeremhez vezet, benne egy felfuvalkodott kutyával. A terem mellett egy szokatlan rendeltetésű mellékhelységet találunk, amit viszont egy túlbuzgó rendőr őriz. Csak a város órájának az ütésére hajlandó elhagyni a posztját, ami viszont már réges régen felmondta a szolgálatot. Nem hajlandó elárulni, hogy meddig tart a munkaideje, csak annyit kotyog ki, hogy fél óra alatt ér haza. Vizsgáljuk meg a falon lévő plakátot, amiről egy telefonszínkódot olvashatunk le. Most nézzünk el a harmadik útra, ami a Wacme üzlethez, a hülyeségek boltjához vezet. Már a bejutás is egy kisebb tréfa: mindig azon az ajtón menjünk be, ami felett éppen kigyullad a kijelző. Bent kérjünk termékbemutatót, majd miután Woof demonstrálta a boxkesztyű használatát, vegyük fel a Warp feje felett keringő csillagokat. Vizsgáljuk meg az "elégedett" vásárlók képeit a falon, s még közelebbről tekintsük meg a rendőr igazolványát. Jegyezzük meg az újabb színkódot. Menjünk vissza Cutopiába, a kocsmába, és használjuk a telefont. Először hívjuk fel a rendőrt, aki mint az üzenetrögzítőtől megtudjuk, 6.30-ra lesz otthon, tehát 6.00-kor kell végeznie. A plakáton látott telefonkóddal a Wacme telefonos játékán vehetünk részt, ahol pár kérdésre kell válaszolnunk. (A helyes válaszok: ...Jim's fur - kék; ...outhouse - sárga; ...Warp's fur - narancs; ...right shoulder... - piros; ...Woof's Collar - zöld; ...arrow pointing to Jim's Gym - kék; ...inside Jim's Gym - kék; ...way Outback - narancs; ...Woof's fur - lila; ...left shoulder... - sárga; ...outside WACME - lila; ...arrow pointing to WACME - piros) A nyereményünk egy doboz ugráló bab, természetesen a Wacme üzlet kiváló terméke. Ezzel jelentkezzünk a boltban, s használhatjuk a fizetővendégek ajándékautomatáját. A gépet elindítva, majd a megfelelő időben leállítva nyerjük meg a mágnest, az óriás kalapácsot, és a kesztyűt. A mágnessel keressük meg az istálló szénakazlában a fejőgép elveszett alkatrészét, s javítsuk meg a gépet. A teheéntől két adag vajat kapunk. Az egyiket vigyük a pékségbe a békáknak. Sajna Nefarious a középső békatestvért - aki a dagasztást végezné - elrabolta, ezért a kenyerünk csak a tészta elkészítéséig jut el. Mielőtt távoznánk, játszunk egy kicsit a rozoga zongorával, ami során egy pár billentyű a kezünkben marad. A másik vajjal kenjük be a konditermes Jim tornaszerét, és kérjük meg a kutyát, hogy mutassa be híres gyakorlatát... Végre használhatjuk az erőgépet. Megizmosodva immár ellátogathatunk a játékterembe, ahol kérdezzük a polipot a játékokról. Miután a helyi kalapáccsal sikertelenek voltunk az erőpróbán, próbáljuk ki a sajátunkat. Az akadályt olyan sikeresen vesszük, hogy a végérték csengője darabjaira törik, amit szedjünk is össze miután átvettük a nyereményt, az üveg bort. Ha már itt vagyunk, hívjuk ki a tulajt egy menetre a Wacman című játékkal. Ha megverjük, a nyereményünk egy nyaklánc. A bort vigyük el az erdőbe B.B. (Big Bad) Wolfnak, amit a farkas egy vacsorameghívással hálál meg... Hőseink hamarosan egy forró üstben találják magukat. Innen úgy szabadulunk ki, hogy ide-oda döntögetve felborítjuk az edényt. Hogy ne vesszen kárba a megrakott tűz, csináljunk egy kis pattogatott kukoricát, majd tűzzük a nyársra a tésztánkat. Ha elkészült a kenyér, vegyük fel a nyársat is, és vigyük még el a könyvet is az asztalról. Távozván megismerkedhetünk Nefarious Csatlósaival, akiket állítólag a halálból hozott vissza. Az egyik nem tud beszél-


Fluffy nyuszi világuralomra tör.


Nefarious Gróf szarkazmusa felülmúlhatatlan.

ni, a másik nem lát, a harmadik pedig süket. A közjátékban Nefarious parancsot ad nekik az elfogásunkra.

Látogassunk el **Malevolandsre**, s ott vegyük fel a kidobószörny lerágott csontját. Ezután nézzünk be a börtönbe. Vegyük fel a tintapárnát az asztalról, s ha akarunk, próbálkozhatunk a monitor melletti széf kinyitásával. Ha sikerül a zárat "kiraknunk", egy hordozható lyukkal gazdagodunk. A lyukat majd a városok főterein, a földön található bemélyedésekbe rakhatjuk le, és rajta keresztül felgyorsíthatjuk az utazást. Menjünk a jelmezkölcsönzőbe, a Csatlósok elől meneküljünk a függöny mögé. Miután elmentek, cseréljük el a könyvünket az eladóval az övére. Nyomjuk a tintapárnába a királyi zenedoboz oldalát, aminek a domborműve így pecsétként funkcionál, s lepecsételhetjük az ingyenes utalványt. Ezt mutassuk be, mire kapunk egy ajándék maskarát, és választhatunk a felajánlott jelmezek közül. A Harlequin ruhát válasszuk, amit nyomban vigyünk el a madárcsalogatónak. Nagyon fog örülni neki, s cserébe megkapjuk az ócska köpenyét, igaz az öröme nem sokáig tart: Nefarious áttváltoztatja igazi madárijesztővé. Nézzünk be az istállóba, a birkához és a tehénhez, akik Nefarious villámaitól idő közben átmentek szado/mazoba, s újabban enyvet gyártanak. Hogy miből? Szegény öreg ló, Elmer eltűnése ezt nyilvánvalóvá teszi. Ragasztót nem adnak, viszont telemerhetjük a kannát méreggel. Ezzel mérgezzük meg az erdőben a tüskés növényt, és vegyük fel mögüle a pirospaprikát. Töltsük meg újra a kannát méreggel. Menjünk vissza Malevolandsre, és tegyünk fel egy paradox kérdést a robotgyárosnak (aki maga is egy robot) az eladónő könyvéből. A dolog meghaladja a robot képességeit, és "hibaüzenetként" lerobban a feje. Immár felvehetjük a WC-pumpára hasonlító tárgyat, amivel menjünk Zanydura. Tüntessük el az őrt a klotyó elől, tehát állítsuk be a Wacme előtti órát pontban 6.00-ra. (Nem túl egyszerű!) Ezután pumpáljuk ki az eldugult WC-t, ami valójában egy hülye játék, és dobjuk a kagylóba a halunkat. A lehúzókart akkor húzzuk meg, amikor az akváriumban a zöld nyelvhalat látjuk. Most nézzünk el a középső útra, a keselyűhöz. Öntsük le a csontunkat a méreggel, és adjuk oda a madárnak... Húzzuk ki a döglött keselyű farktollát, és lopjuk el az útjelzőtáblát, amin eddig ült. A tollat ajándékozzuk oda a szado/mazo tehénnek, aki az új kínzóeszközért cserébe megengedi hogy elvigyünk egy kis ragasztót. Fluffy Fluffy Bun Bun-nak adjuk oda a popcornt, amiért egy vattacukrot kapunk. A kastélyban nyissuk ki a szekrényt - az oldalán lévő lyukba illesztve a nyársat - és vegyük ki a kitömött macskát. Varázsoljunk belőle mókust: ragasszuk rá a vattacukrot, és a zongorabillentyűket, és "élesszük fel" az ugráló babot beleöntve. Vigyük el a kreálmányunkat az erdőbe, az agresszív mókus ajtaja elé. A mókus nyomban távozik újdonsült arájával, mi pedig Flux-szal felvetethetjük a mogyoróját. Ismét Malevolandsen öltsük magunkra a madárijesztő köpenyét a bowling club előtt, mivel az álöltözetben sikerül bejutnunk. A csatlósok elől az öltözőbe menekülünk. El kéne nyernünk Seedytől a bowling kupát, ám ehhez szabaddá kell tennünk egy pályát. Ragasztózzuk be a medve bowling golyóját, és máris lesz egy üresedés. A guritáshoz majd Flux-szot használjuk golyónak. Ügyködésünket teljes siker koronázza: megkapjuk az arany bowling bábukat.



Szénanáthára a "gyógyír": egy kis porfelhő!

Immár megvan az összes alkatrész a Cutifier-hoz, tehát az órajárással megegyező irányba a következő tárgyakat illesszük be a gépbe: köpeny, csillagok, nyelvhal, csengő, nyárs, bowling bábuk, mogyoró, nyaklánc, útjelző tábla, pirospaprika, kenyér. Ha minden a helyén van, csináljunk egy System Analysist.

A Cutifier most már működőképes, ám hirtelen átesünk a ló túlsó oldalára. Mint kiderül, a Királyt - akit amúgy elraboltak - Fluffy Fluffy Bun Bun személyesítette meg, mivel neki az a szándéka, hogy Zanyduval és Malevolands-szel együtt az egész világ "arcára" örök vigyort fog varázsolni. No több se kell Drew-nak, inkább megtagadja a slusszkulcsok átadását, ám a királynak ott van ugyebár az őrség... A nagy kavarodásban végül Fluxot "vigyorizálják", Drew pedig a Csatlósok kezeibe menekül.

NEFARIOUS KASTÉLYA

Hősünk Nefarious Gróf kastélyában eszmél, ahol a gróf nem kevés iróniával közli, hogy egy különleges injekció miatt hamarosan ő is toon-ná, azaz rajzfigurává fog változni. A cellát egy szénanáthával küszködő vadkan őrzi, aki azzal kezdi a munkáját, hogy lenyeli a kulcsot. Ha beszélgetünk vele, utána hátat fordít nekünk. Amikor éppen szívja az orrát, vegyük ki a lábtörlő alól a kristályt. Ugyanígy tegyük el magát a lábtörlőt is, és poroljuk ki a rácson...Vegyük fel a falba fúródott kulcsot, és szökjünk meg. Először rögtön a cella mellett, a klímaberendezés felé induljunk. Keressük meg a légkondi mellett a gombot, és nyissuk ki vele a szellőzőcsatorna ajtaját. Bújjunk be, majd ott a síkos falon a légyjelmezt magunkra öltve másszunk fel. A kastély fürdőszobájába jutunk, ahol vegyük ki a csap feletti szekrényből a kloroformot, majd dugaszoljuk el a mosdókagylót. Nyissuk ki a csapot, így





A ládából Drew pislog ki izgatottan.





Töltöttpulyka á la Drew.

egy jókora tócsát okozunk. Másszunk vissza, és menjünk ki a lépcsőházba. Egy hatalmas bohócfejre figyelhetünk fel ami valójában egy ajtó. A kinyitásának a módja, hogy visszajátszuk rajta a kombinációkat, amiket a mögötte lévő bohóc ad meg.



Bent amikor a pszichopata bohóc leveszi az orrát, öntsük tele az orrot kloroformmal. A bohóc elszenderül, mi pedig felvehetjük a tűjét és a lufiját. Töltsük fel a lufit héliummal. Ismét a klímaberendezésnél illesszük a kontrollpanelen az állítókar helyére a tűt, és állítsuk a gépet fagyasztó üzemmódba. Másszunk vissza a fürdőszobába, ahol szerény személyünknek köszönhetően egy kisebb jégpálya jött létre. Csalogassuk be az ajtó előtt álló őröket egy piruettre, s hamarosan immár a lépcsőházban is közlekedhetünk.

Most állítsuk az időjárást forró éghajlatra, minek hatására a lépcsőházi akváriumból kimenekül a piranha. Ezután állítsuk vissza normál állásba a hőmérsékletet, húzzuk ki a tűt, és siessünk az akváriumhoz, mielőtt visszaugrana a hal. Vegyük ki a vízből a kis kincsesládát, majd belőle a kulcsot. Most menjünk a könyvespolchoz az emeleten, ahol - a kínzókamrában ücsörgő madár tanácsai szerint - a régi könyveket a következőképp húzogassuk ki: 1. kék, 1. piros, 3. piros, 2. kék, 3. kék, 4. piros, 2. piros, 4. kék. A kinyílt ajtó a biztonsági kamerák figyelőjéhez vezet, akit altassunk el a zenedobozzal. Fordítsuk magunk felé a monitort, és nézzük végig a csatornákat. Az egyiken az éppen útban lévő Nefarious üzenetét fogjuk, ám minket inkább az a kamera érdekel, ami a fölöttünk lévő fegyvertermet mutatja. Lépjünk el a monitortól és irányítsuk a mágnesünket a plafonon lévő fémlapra. Ezután a monitort figyelve a fölöttünk lévő páncélzatot úgy húzogassuk, hogy az az éppen kiálló kőlapokra álljon. Az utolsóra ráhúzva kinyílik a vasrács. Vegyük fel a páncélzat vaskesztyűjét, és menjünk tovább. A hadianyag raktárban, ahol a Csatlósok kártyázgatnak, nyissuk ki az ugráló ládát a tűvel, mire az így kiszabadított péktől egy újabb kristályt kapunk. Másszunk be a béka helyére, és ugráljunk észrevétlenül a Csatlósok mögé. Ha elég ügyesek vagyunk, Drew végül egy láda dinamitot lovasít meg. Ismét a fürdőben töltsük tele vízzel a kannánkat, majd irány a konyha. Öntsük le a robotszakácsot a vízzel, így az megbénul, mi pedig elvehetünk egy pulykát. Töltsük meg dinamittal, majd a tűzhely ajtaját kinyitva gyújtsuk meg a kanócot. Gyorsan tegyük be az ebédet az ételliftbe, hogy a krokodilok még "melegében" fogyaszthassák el... Immár felmehetünk a kiégett társalgóba, ahonnan csupán a dákóra lesz szükségünk, aminek a végére tűzzük fel a páncélkesztyűt.

A lépcsőházban, a korláton lévő szoborfejekből még két kristályt vehetünk ki, ám közülük csak a bal oldali szobor nyílik ki simán. Miután az első fejet kinyitottuk, nyomjuk be a szarvát, de ne lépjünk oda rögtön a másik fejhez, hanem a légkondícionáló csatornáján jókora kerülőutat téve közelítsük meg. Így a szarv nem csúszik vissza, és kivehetjük az utolsó kristályt. Most menjünk a második emeleti ajtóhoz, amit az akváriumból kiemelt kulcs nyit. Itt a szekrény tetején lévő napszemüveg megszerzése lesz a dolgunk. A szekrényt ledöntve a szemüveg először a ventillátorra akad fel, majd ha azt a szekrény mögötti kapcsolóval megpróbáljuk leállítani, a trófeán akad meg. A trófeát a széket odatolva érhetjük el, ám ezután a húsevő növényhez pottyan a szemüveg. A húsevő növényt a légyjelmezünnkel ingereljük, s ezután már csak a gyönyörű vázát kell a kalapáccsal szétvernünk, hogy végül megkapjuk, amit akartunk.

A kastély legfelső szintjén a vasrács a nyitógombját a megmahinált dákóval érhetjük el. Ezután két biztonsági ajtóhoz kerülünk, ahol először is a héliumot letüdőzve tévesszük meg a hangazonosítást kérő rendszert, és adjuk ki magunkat az egyik Csatlósnak, a nagydarab Lugnutnak. Ms. Fortune szobájába jutunk, akit mielőtt megközelítenénk, tegyük fel a napszemüveget. Ms. Fortune hipnotizálása így visszafele sül el, tehát parancsoljuk meg neki, hogy menjen ki, majd nyissa ki az ujjlenyomatazonosítást kérő másik zárat. Az ajtó Nefarious vezérlőtermébe nyílik, viszont nincs áram! Vizsgáljuk meg a panelt, és illeszük a kristályainkat a lyukakba úgy, hogy mindegyik villogjon. Ezután húzzuk meg a pulton a kart, és a kinyílt üvegajtó mögül vegyük ki a szerkezetet, amivel Drew majd visszajuthat a saját valóságába. Lépjünk a zárt ajtó monitorához, s a kapcsolókat - sorban haladva - a következő állásba állítsuk: le, fel, fel, le. Eljutottunk hát a Malevolatorhoz most már csak a Happy End (?) megtekintése van hátra, hogyan sikerül Drew-nak megmentenie Fluxot, majd hazajutnia, s milyen sikerrel jár másnap a főnökénél...

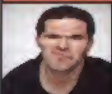
Ms. Fortune varázstudománya visszafelé sül el.

(Végezetül szeretnénk köszönetet mondani a Mixim Kft-nek a leírásban nyújtott segítségéért, ugyanis a Virgin ún. "kizárólagos" magyarországi forgalmazója két hét alatt sajnos egyetlen egy példányt sem volt képes biztosítani számunkra.)



A Wacme boxkesztyűvel garantáltak a csillagok.

toonstruck Kiadja: Virgin



486DX2, 8MB RAM, SVGA, CD, GUS, SB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Hasfalszaggató humorú játék abszolút profi rajzfilmszerű grafikával és hangzással.

98%

Hát szeretettel köszöntök mindenkit első szereplésem alkalmával a derék Zolee örökében, ahol körülbelül most úgy érzem magam, mint mondjuk a Backstreet Boys, amikor a Nirvana-klubba megy éppen vendégszerepelni. Nem éppen kellemes ugyanis átvenni valakinek a helyét, akinek a neve az elmúlt 3-4 évben szinte egybeforrt az 576 Kbyte-tal. Gondolom kapok is érte majd hideget-meleget tőletek, de vigasztaljon mindenkit a tudat, hogy nem én túrtam ki innen Zolee komát, hanem ő ajánlott maga helyett, mikor úgy döntött, hogy máshol képzeli el további életét. Szó se róla, kissé csuklottam, amikor egy füstös sörmérés mélyén, egy korsó Guinnesst kortyolgatva előtárta, hogy mi is lenne az "az életbe vágó fontosságú dolog", ami permanens telefonálgatásra késztette csekélységem után. Enyhe megütközésemnek hangot is adtam egy frappáns találós kérdés formájában ("Te teljesen megbolondultál? MIÉRT PONT ÉN?!"), amire egy ugyancsak frappáns válasz érkezett ("Csak."). Ja, az más. Ez mindent megmagyaráz. Aztán persze elvállaltam a dolgot, hiszen maximum annyi történhet velem, hogy meglincsel a Zolee Fan Club felbőszült tagsága. Vannak csúnyább halálnemek is...

Bocsánat, hogy nem rögtön a bemutatkozással kezdtem, de valahogy azért csak illett megmagyaráznom, hogy ugyan miért is bóklászok errefelé. A nevem CoVboy. Igen, az. Az "őselleség" – már legalábbis egyes emberek egykori véleménye szerint. Eddig alkalomadtán egy másik, hasonló témájú újságnál rontottam a levegőt, mostanától viszont egy hosszabb időre ide helyeztem át a HQ-mat. Ha valaki esetleg már ismerne, annak őszinte részvétem, ismeretlen leendő ismerőseimnek viszont szeretnék néhány dolgot előrebocsátani. Nem akarom és nem is fogom Zolee mester stílusát utánozni, mert az úgysem nagyon menne. Van nekem sajátom is, ami ugyan alkalmasint kicsit vitriolosabb, mint az övé volt, de azért remélhetőleg elfogadjátok. Az újság jövőbeni arculatában ugyan tervezek néhány változást, de mivel ezeket 'a minimum a maximum'-alapon óhajtom végrehajtani, mindenképpen szükségem lesz arra, hogy feltárjátok véleményeteket az 576 ügyes-bajos dolgaival kapcsolatban. Ennek első menetét a következő számban megjelenő kis kérdőívben tudom elképzelni, a továbbiakat pedig úgy, hogy a jövőben is folytatjátok a kritikus levelek küldözgetését. Az se baj, ha ezekben melegebb éghajlatra zavartok – azt így télvíz idején jókívánságnak fogom fel.

AKIÉRT A HARANG SZÓL...

Gondolom magától értetődik, hogy Zolee múltkori számban elhangzott hattyúdala után az 576-postaláda dugig volt a távozásával kapcsolatos hozzászólásokkal. Mivel ezek stílusa meglehetősen változó volt, csináltam egy kis összeállítást belőlük (nem kizárt, hogy Megapak 7 néven CD-n is kiadjuk):

A belenyugvó

Egy cseppfolyós öntetet kiengedő olvasó VÉLEMÉNYE:

Zolee Zolee Zolee! Hát nem hallod a szirénákat? Nem hallod azt az egetverő kiáltást a nép felől, amely arra késztet, hogy maradj!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! (Úristen ilyen költői mondatom még sosem volt.) Mit hallok? Jön az asszony és a gyer(m)ek? Nem lesz ez emígyen jó! Jő az anyós, és kivágja az 586-osodból azt a maradék 5 Gigát is. A világért se értsd félre, amit most mondtam, de értsd meg, szükségünk van rád! Zárójelben megértem, hogy el akarsz menni, hisz nekem se lenne kedvem egész nap az újságot bolházni, s tátott szájjal nézni, hogy szolasztok el egy csajt a másik után. **(Valami azt súgja, hogy Zolee-né, inkább az újságbolházást támogatná.)** Azért vetemedtem ennek az irománynak a megírására, hogy lásd mennyire nagy híveid vagyunk. (Azért írok többes számban, mert van egy pár zsebkendőbetyár itt mögöttem, akik már vagy 20 csomag Nárciszt juttattak a szemétbe, mert nem bírják ezt a csapást). Ha törik, ha szakad, a kedvedért tisztelni fogom az anyóst is, de 1 Gigánál ne engedj többet. **(Csatlakozom. Én sem adnám azt az egy gigámat semmiért!)** A leendő vagy levő feleségednek és gyermeke(i)dnek hódolatom, rokonságnak pussz és cupp, neked pedig csak egy boldog új évet kívánhatok, mert szerintem szilárdan eltökélted magad arra, hogy nem térsz vissza soha! Hát akkor viszlát and may the force be with you!!!

Nortonos üdvözlettel: Norton Conrád

A dühös

576 k-byte

Gondolom tudják, mért írom a levelem. Engem nem tud érdekelni az, hogy önök küldték el Zoleet, vagy önként ment el az újságtól, de személyének hiányában az újság ugyanazzá a sivataggá válik, mint amilyen volt (ld. utolsó Csevegő utolsó oszlop). Akármit is írt, akárki is találta ki a Csevegőt, tökmindegy ki volt az, a neve feledésbe merült, csak egy valakinek a neve maradt meg mindenki emlékezetében a Csevegő kapcsán, és ez a név nem más, mint Zolee. Szerintem ő még a CoV Covboyán is túltett. **(Nocsak. Hát az meg ki a szösz lehet?! Vagy netán a jövőbe látsz?)** Eddig az 576 Kbyte-ot az alábbiakért vettem:

1. Csevegő.
2. Zolee játékleírásai.
3. További játékleírások.

Ezentúl ha esetleg venni fogom a lapot, az alábbiakért fogom venni:

1. PC-játékleírás.
2. További játékgépek játékainak leírásai.
3. Martin-féle dumák. **(Touché! Én is most tervezek egy ilyen rovatot, ami jelen pillanatban a 'Nyomdahiba' munkanevet viseli.)**
4. Piktogramok by olvasók.
5. Reklámok. **(Még egy találat! Legfontosabb változtatásom az lesz, hogy minimum 40 oldalra fogom emelni a reklámok számát. Mint látható, roppant olvasócentrikus vagyok...)**

Ez a levél nem azért jött létre, hogy berakják, hanem azért, hogy elolvassák. A levél a Csevegő HELYÉRE és nem a Csevegőnek van címezve, mivel az én és az ismerőseim közül még legalább 30 gyerek szerint a régi, igazi Csevegő nem létezik többé. Ha valaki mégis megpróbálná feléleszteni a régi Zolee Csevegő hagyományait, az megérdemli a legnagyobb kínnal járó halált is. **(Ajaj! Úgy tűnik, én is a jövőbe látok...)** De mivel szerintem Önök közt nincsen olyan ember, akinek az IQ-ja az 50-et sem éri el, nem próbálják meg feléleszteni a feléleszthetetlent.

Én ebbe természetesen nem szólhatok bele, de ajánlom, hogy ha lesz is a jövőben levelező melléklete a lapnak, annak ne legyen a címe Csevegő. **(Mivel más alternatívát nem kínáltál, mégis marad a jól bevált cím.)** Szerintem ezzel a lépéssel elvesztenének 16.000 olvasót és visszanyernének olyan 2-3 ezret, amelyet elvesztettetek. **(Az nem jó arány. Akkor viszont azonnali hatállyal átkeresztelem Cseveg ő-re.)** Végül egy esetleg felmerülő kérdésre a válasz: Hogy miért idézek ennyit Zolee-tól? Mert ő egy olyan ember VOLT, akitől lehetett idézni. S miért csak volt? Mert ő ezentúl nem Zolee, csak egy hétköznapi nyárspolgár, akit Áprili Zoltánnak hívnak.

Tihanyi Tibor, Ajka

A megértő

Amikor a Computer Karácsonyon megvettem tőled az újságot, még nem tudtam a tartalmáról. Hazamenve egyből a Csevegőhöz lapoztam (mindig itt kezdem, az adja meg a hangulatot), és elszörnyedve olvastam az ott leírtakat. Első benyomásom az volt, hogy te szemét, hogy teheted ezt, tűnj a fenébe, elárulod az újságot, ami mellesleg az életed. Legalábbis az volt. Idáig.

15 perccel később már értettelek, felfogtam. Amögött a szerény/gondterhelt/aranyos/legtöbbször vidám arc mögött egy felnőtt van. Egy ember, akinek valószínűleg élete legnagyobb döntését kellett meghoznia. Egy korszak ezzel lezárult. 7 év után elválsz az újságtól. Valószínűleg a 16e. emberből 10 gyászol/szid/örül, és majd fogod kapni a hülyébbnél hülyébb, primitív leveleket. Nem irigyellek.

Nem kérdezem meg, hogy miért és nem fogom kikönyörögni, hogy ne menj el. A TE döntésed, a te életed. Ha te így látod jónak, akkor így a helyes. Sok szerencsét kívánok az eljövendő esküvőhöz, gyerekgazdag évet, jó bulizást. és remélem, hogy látom még a nevedet alsó indexben egy cikk alatt. Ezzel a levéllel szeretnék elbúcsúzni tőled, és bár valószínűleg te nem emlékszel rám, én mindig emlékezni fogok rád. Te vagy az, aki az újságon keresztül mindenki barátja vagy, voltál.

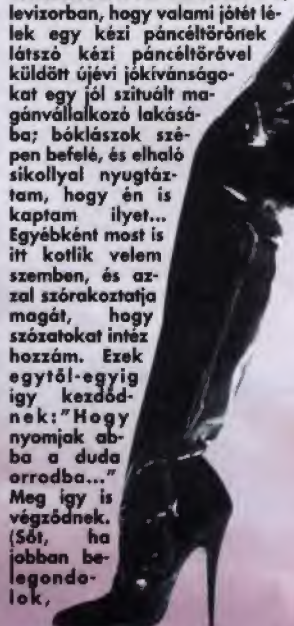
(A francba! Nem találom a borítékot. Rend a lelke mindennek, nem lesz név. Bocsánat.)

Ez a három kis opusz természetesen csak töredéke a Zolee távozását kommentáló leveláradatnak, de mivel még akad egyéb téma is erre a hónapra, csak ezek fértek be ide. Morzsoljuk el tehát az utolsó könnycseppet is szemünk sarkában, kívánjunk a Mesternek további sok sikert a nagybetűs Életben – mi pedig az örök emlékű Merkur Frédi jótanácsát követve ("The show must go on") lépjünk tovább következő témánkra, amely szintén egy bizonyos személyhez kötődik.

MESE A TÉKOZLÓ FIÚRÓL

Akad még itt az 576-ban egy figura, akinek a neve legalább annyiszor szerepel a levelekben, mint mondjuk Zolee-é, attól függetlenül, hogy momentán éppen "el van menve". (Szépen, jól, magyarul.) Gondolom ki nem fogjátok találni, hogy egy Martin nevű illetőről van szó. Róla kissé vegyesebbek a vélemények, mint ex-főszerkesztőnkről: az MKK (Martin Kedvelők Köre) ódákat zeng róla és mielőbbi visszacsábítását szorgalmazza, az AML (Anti-Martin Liga) pedig a pokolba kívánja azt a hólyagot. Előbbiek megnyugtatására közlöm, hogy nekem abszolút nem tűnik úgy, mintha el lenne menve. Itt tölti az egész napját és a telefonon ül. Ötpercenként keresik bársonyos női hangok, akiknek vagy fél órányi édes csacskaságot susog a kagylóba. (Bár nekem gyanús a dolog: szerintem csak egy magnó hívogatja. Mindegy, azért mindig orditok, hogy 'most ez a vörös, a szőke, vagy a barna?!') Jönmegy, eltüntet pár CD-t, rendezkedik. Múltkor rendet rakott az asztalomon. Pont hallottam a televizorban, hogy valami jótét lélek egy kézi páncéltörőnek látszó kézi páncéltörővel küldött újévi jókívánságokat egy jól szituált magánvállalkozó lakására; bóklászok szépen befelé, és elhaló sikollyal nyugtáztam, hogy én is kaptam ilyet... Egyébként most is itt kotlik velem szemben, és azzal szórakoztatja magát, hogy szózatokat intéz hozzám. Ezek egytől-egyig így kezdődnek: "Hogy nyomjak abba a duda orrodba..." Meg így is végződnek. (Sőt, ha jobban belegondolok,





tulajdonképpen a szózatok közepe is ebből áll.) Ha úgy érzi, hogy kezd sablonossá válni, átmenetileg témát vált. Például iktatnám legutóbbi eszmecserénket:

- Te cOvBOY (a Shiftekkel élőszóban is hadilábon áll), tudod min gondolkodom 2-3 éve?

- Bocsánat, nem értettem az igét: mit csinálsz te?

- Mondom...

- Aha. Martin Sapiens. Na min?

- Hogy miért nem jelenik meg egy jó játék 2-3 éve.

eg ő

- Gratulálok. Majd tájékoztass az eredményről.

- Hogy nyomjam a stb.

Úgy tűnik, nemcsak nekem tűnt fel, hogy tiszta Martin az egész helyiség, mert rámszóltak, hogy adjak neki valamilyen munkát. (Most már tudom, hogy porszívózni nem szeret.) Mindenesetre megkezdem a visszacsábítási hadműveletet, mert a nép hangja Isten hangja. Ennek első lépése jelen Csevegő dekorációja, ami újkorában egy Battlecruiser 3000AD reklám volt, de én jelentősen feljavítottam. A hölgy természetesen élőben is előadta a számát. Azóta Martint nem láttam. Azt üzente, gyengélkedik. Biztos náthás. Hogy nyomjam a duda orrába!

A fent említett AML egyik prominens tagja lehet Molnár Ferenc Budapestről, akitől az alábbi idézett származik:"Ne értsetek félre, a tisztelet nem ugyanazt jelenti, hogy péel tisztelettel beszélek egy ilyen minden játékot végigjátszó vén rókáról (mondjuk biztos nem Fox Mulderre kell gondolni) vagy szobrot állítok neki és nehéz óráimban hozzá imádkozom (á la Martin). Ha nálatok ez jelenti a tiszteletet, akkor igenis én nem tisztelem őket. A(z) (ön)dicséret, a valóság eltúlzása (izmos, megpörkölt karok, izompóló, mely úgy lebeg a szélben, akár a Szupermanus kámzsája, satöbbi) és valakinek a megbecsülése nem egy és ugyanaz." **Aha. Ha jól emlékszem, ezt nem a Martin írta magáról, meg egyébként is régi trükk. Nem árt tartani egy újságnál egy kabalafigurát, aki körül mindig történik valami - aztán ha épp nem jut semmi más az eszünkbe, akkor elő lehet húzni a kalapból. Én ott "máshol" egy kövér udvari bolondot használtam erre a célra, Zolee pedig fabrikált egy "élő legendát". Csizma koppan, tetkó villan, bőrszag terjeng... - hát megfeküdtem, amikor ezt olvastam ott a távolban! Viszont nem hiszem, hogy Martin különösebben igényelte volna ezt a sztárolást, különösen azért nem, mert az itt jövő-menő emberek ebből adódó olcsó szóviccekkel szórakoztatják unosuntalan (halott legenda, égő legenda, le a gendával, stb.). Biztos vannak előnyös oldalai (például dudaorra van), de azért egy kicsit túl lett ez a dolog húzva. Mellesleg megjegyezném, hogy a múltkor nagy eső esett, és a tetkójáról kiderült, hogy lemosható.**

Nem jössz vissza, Martin?

Van még két kritikus levélke is, ami a tervezett újításaim kapcsán még mindenképpen ide kívánkozik:

Mindenekelőtt leszögezem, hogy ez egy kritika lesz. Szerintem az újság színvonala sokat romlott. **(Na hallod! Engem vettek ide...)** Mármint nem a színekre célzom, mert ebből a szempontból tökéletes. A tisztelt számítógép-tulajdonos (C64, Amiga, PC) megveszi drága pénzért ezt az újságnak nevezett WC-tekercset, kinyitja, beleolvas, és messzire elhajítaná, ha nem fizetett volna érte. Akarjátok tudni, hogy miért? Nem is tudom, lehet, hogy azért, mert tele van konzollal. Az újságban 35 leírás, ismertető, stb. közül kb. 11 PSX-es, 10 Saturnos, 6 PC-s, 2 Amigás, 1 C64-es és 5 egyéb konzolos. Ez gyalázat!!! Több oldalt kell a PC-nek szentelni. Minden olvasó piszkál benneteket a rövid ismertetők és leírások miatt. Jó-jó egy oldalt betölt, de mi van azon az oldalon? Gigantikus képek, melynek semmi jelentősége sincs, 3 méteres betűk kétnyelvű árnyékkal. Ha mondjuk kisebb képek lennének fontos mondandóval, továbbá kisebb betűk állnának ott, akkor szerintem kevesebb kritikát kapnátok. Nagyon jó volna, ha valami CD-t is felböfögnétek már nekünk. A harmadik dolog a Cinkelt Lapok: már megint mi ez?! Belenézek, és azt látom, hogy a 15 kódból kb. 3 van PC-re. Nekem ez a véleményem az újságotokról. A levelet esetleg rakd be a Csevegőbe, ha úgy érzed, van mondanivalója. Üdvözlettel: The Pirate.

Mindenekelőtt leszögezem, hogy az 576 higiéniai célokra történő alkalmazása nem javasolt, ha másért nem, hát azért, mert papírjának sajátos minősége miatt ezt a feladatot csak igen alacsony hatásfokkal képes ellátni. A tartalmi igényeket kéretik a jövő hónapban bejelenteni, hiszen a Nagy Közvéleménykutató Hadjáratom egyik sarkalatos pontja értelemszerűen az általatok igényelt arány belövése leszen. (Mondjuk egy PC-st nyilván nem hoz lázba egy PSX-leírás, tehát ebben valószínűleg kompromisszum fog születni.) Pár felvetett dolgott viszont már most megígérhetek: a képek száma és mérete már a jövő hónaptól csökkenni fog a szöveg javára. Én is inkább szövegcentrikus vagyok. CD-ügy: pontosan azzal a találós kérdéssel kezdtem vizitemet a Zsoltnál, hogy mikor szülünk CD-t. Szóval 576 MegaCD lesz, lesz, lesz! Az sem kizárt, hogy hibrid. (Olyan szegény még sosem voltam, hogy igérni se tudjak...) A „felböfögésről" annyit, hogy már most elkezdtünk kérődzni rajta, de azt viszont nem tudom garantálni, hogy az előállítása anyagcsere folyamatok mellékzöngéitől lesz hangos. (Kívánságra persze az is megoldható...)

Nem vagyok rendszeres olvasója a lapotoknak, de sokszor megveszem. A lap szerintem rulez, egész jó a design és a cikkek esetenként egészen kiválóak. Gondolom, most nem érted, hogy ha tetszik a lap, miért nem vagyok rendszeres olvasótok. Az ok egyszerű. Én (és sok barátom is így van ezzel) egy kicsit keserű szájízzel lapozgatom át az újságot. Valami hiányzik, hogy tényleg a "számítógépesek bibliája" legyen az 576 Kbyte. Ha csak a játékleírásokat tekintjük, jogosan pályázhattok a kitüntető címre, de az érem másik oldalán a PC nyújtotta másik lehetőségek, a programozás és a felhasználói ismeretek állnak, hogy hardware-ről már ne is ejtsünk szót. Félre ne érts, nem nagy lélegzetvételű, terjedelmes és aprólékos, oldalakra kiterjedő cikkeket várunk (arra ott van a PC World vagy a Computer Panoráma), erről szó sincs! Amit én és még szerintem sokan mások is szívesen fogadnának, az nem más, mint egy kis segítség. Néhány trükk, info, amellyel tudásunkat csiszolhatjuk, néhány felhasználói programot illetően (Lightwave 5.0, 3D Studio Max, stb.), vagy segítő jobb, néhány jó tanács azoknak, akik most teszik meg első lépéseiket a PC csodálatos világában, illetve gépet szándékoznak venni. Hidd el, elkelne a segítség, bizonyára sok új olvasóval bővülne táborotok azok köréből, akik hozzám hasonlóan kicsit mélyebben is foglalkoznak a számítógéppel. Tisztelettel: Soma

Úhüm. Nem rossz ötlet. Én is el tudnék képzelni egy PC Formatszerű 576-ot egy olyan 2-300 oldalon, ami mindennel foglalkozik a játékleírásoktól kezdve a hardver-teszteken át a felhasználói programokig, és mindenki megtalálhatja a szívének kedves témát. Csak ez sajnos ebben az országban az ismert okok miatt nem megvalósítható. Mivel momentán nem áll szándékunkban árat emelni, egy ilyen tartalmi változás csak a jelenleg meglévő oldalak rovására történhetne. Személy szerint én szívesen irogatnék oldalakat a kis kedvenceimről (Phostoshop 4.0, PageMaker 6.5, stb.) - de nekem valami azt súgja, ha megpróbálnám, menthetetlenül elsodorna a népharag. Egyébként sem tartom szerencsés ötletnek Lightwave-bonyolultságú programokkal 1-2 oldalon foglalkozni, még akár trükkök szintjén sem - arra sokkal célszerűbb egy csinos kis könyv nyújtotta terjedelem. Ismertetőket esetleg lehetne fabrikálni felhasználói szoftverekről, de nem hinném, hogy okos dolog lenne beugranunk egy olyan partiba, ahol már egyébként is túlteng a konkurrencia. Vannak ugyebár a méjszakmaji újságok, akik a játékokon kívül mindennel foglalkoznak, ami PC. Aztán van 3-4 hibrid, amik zatyulják a játékokat a felhasználói ügyekkel (ez elég szerencsétlen megoldás, mert az egyik téma mindig elveszi a másik elől a helyet). Végül pedig van az 576, amitől "csak" egy dolgot kap az olvasó, de azt csőstül: játékot. Szerintem ez így is fog maradni. (Ami nem jelenti azt, hogy ha valakinek szakmai problémája akad, ne próbálnánk segíteni rajta, ha tudunk. De csak levélben, és nem az újság hasábjain.)

Ennyi volt a mai napra rendelt adag. Remélem mindenki különösebb megrázkódtatás nélkül átvészelte szerény személyemet, és a jövőben is kellemesen fogunk együtt szórakozni ebben a nagy, 576 Kbyte nevű buliban. Februárig pusszantok mindenkit, éljenek a csajok és kösz a figyelmet.

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?

TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

1990

90/4
SECURITY ALERT · C64
INDIANA J. 3 · AMIGA
TUSKER · C64

90/5
PROJECT FIRESTART · C64
RED STORM RISING · AMIGA
UNREAL · AMIGA

1991

91/2
INVEST · C64
CODENAME ICEMAN · AMIGA
TRANSWORLD · C64

1992

92/9
SPIRIT OF ADVENT. · AMIGA
SPACE QUEST 4 · PC
INDIANE J. 4 · PC

1994

94/5
UFO · PC
LEGACY OF SORASIL · AMIGA
BENEATH A STEEL SKY · PC

94/10
COLONIZATION · PC
UNIVERSE · AMIGA
LORDS OF REALM · PC



96/2
NINTENDO 64
EARTHWORM JIM · PC
THIS MEANS WAR · PC

96/6
TIME COMMANDO · PC
SETTLERS 2 · PC
CONQUEST OTNW · PC

96/7-8
SPACE HULK · PC
AH-64D LONGBOW · PC
QUAKE · PC

KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 16 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért.

LEGÚJABB AKCIÓNK:

az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be: "RÉGI SZÁMOK"!

Rendelési cím: Comgame Kft, 1389 Budapest, Postafiók 132.

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-
								95/11.	318,-	96/11.	318,-
								95/12.	318,-	96/12.	318,-

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.



APRÓHIRDETÉSEK

AMIGA KíNÁL

Amiga1200-as tartozékaival eladó, monitor, külső drive, nyomtató, 200 db lemez, joy, mouse, szakkönyvek. Érd.: P.Nagy Imre 4220 Hajdúböszörmény, Kemény J. krt. 52.

CD32-es játékok eladók. Pl: Microcosm, AB3D, stb. Amiga1200 gépkönyvet vennék! Tel.: /57/ 461-084

A1200 gazdit keres. Van hozzá: 210 HDD, hangdigi, midi interface, joy, 150 lemez, egér, könyv. Ára: 70000 Ft. Érd.: Szűcs László, 269-9043 (9-15-ig)

1 éves A500 (1 MB) eladó. Új trafó + TV modulátor + 250 lemez (ebből pár eredeti), lemeztartók + video streamer + könyvek és még sok extrával 50000 Ft. A kiegészítők külön is megvásárolhatók. Érdeklődni: 37-368-386 Erdélyi Gergő

C64 KíNÁL

C64 eladó + 1541-II floppy + színes monitor + 40 lemez tele játékokkal! Irányár: 17.500 Ft. Érdeklődni: 06-22-333-456 Simon Pált keresd

Eladó egy C64 + magnó + floppy + joy + programok + cartridge. Ár: 8000 Ft. Tel.: 2-175-697 délutáni

PC KíNÁL

Eladom: Caesar2 PC CD-s játékomat. Jelentkezés: csak! november 4-től. Név: Ifj.Ács László Cím: 1158 Bp., Drégelyvár u. 46. Tel.: 272-33-54 Irányár: 7500 Ft.

Eladó: 486 DX4-es alaplap, 100 MHz Intel proci, SB 2.0 hangkártya, S3 Trio32 + 1 MB RAM, egyben-külön. Ifj. Ács László Tel.: 272-33-54. Cím: 1158 Bp., Drégelyvár u. 46. Jelentkezés: csak! november 4-től.

CD-s játékaimat (Ortex II, Nova Storm, Cyclones, stb.) olcsón eladnám vagy elcserélném. Több játék vásárlása esetén kedvezmény! Érd.: Reinhardt Ádám (74) 495-262

Sürgősen eladó Cyberman2 típusú virtuális sisak teljes tartozékkal. Irányár: 90000Ft. Ha sikerült felkeltenem érdeklődésedet, hívj a 2577578-as számon este.

486 DX-33 PC, 8 MB RAM, 5.25 FDD, monoherc. monitor, 30 MB HDD. Ár megegyezés szerint. Tel.: 420-43-38

Eladom Nuke it CD-met. Érdeklődj a 1154871-es számon 17 óra után.

EGYÉB KERES

Jó állapotban lévő SEGA MD-t és játékokat vásárolnék, illetve cserélnék. Székely Gyula Debrecen Apafa 14, 4002, Pf.: 2649.

SNES-re Mortal K 1 programot keresek. Halmos Zoltán: 62-421-461

EGYÉB KíNÁL

Eladó Commodore 1048-as színes monitor C64-re vagy Amiga számítógéphez. Irányár: 20.000.- Ft. Érd.: Tel. 419-4117

Eladó egy 2 hónapos SEGA Saturn 1 db játékkal (Guardian Heroes) + 2 db joy. Érdeklődni lehet a 310-32-47-es telefonszámon 17 óra után.

Sürgősen eladó SEGA Master System + 1 db control pad + 5 db játék (Sonic2, Chaos Castle of Illusion, Wonder Boy in MonsterLand, Thunder Blade) Irányár: 12e Ft. 1118 Tűzkő u. 4. 8/33. Tel.: 246-05-77 (5 óra után) Sólyom Lajos

Eladó SEGA MD + 3 db joypad (1 db 6 gombos) + 1 játék Columns + 1 db SNES joypad. Ár: 12e Ft + 2e Ft a SNES joypad. Érdeklődni: Tel.: 62/320-750

Eladó SEGA MD-re MK3 8000 Ft és Super Street Fighter2 6000 Ft, eladó még egy NES + 4 joy + 4 joy-os elosztó + 3 játék 6000 Ft vagy GameBoy-ra cserélhető. Tel.: 160-12-73

Eladó SEGA MDII + 3 joy + 3 játék. A játék: Mortal Kombat. Érd.: 06-56-350-500

Eladók a következő MD játékok: Eswat, Robocop VS. Term., Aladdin, Mortal 2-3, Nigel Mansell Indy., Ferran Grand P., Pit Fighter, stb. Érd.: 62-383-345

Eladóak: SNES alapgép-11000Ft, SMW-3000Ft, Mario All Stars, Animaniacs, Dragon5-3500Ft, Chuck Rock adapterrel-4000Ft, SSF2-4500Ft, Donkey Kong C2-6000Ft, Action Pad-1500Ft. PSX csere érdekel! Tel.: (44)311-605 Jancsi

Eladó SNES-re: Stargate 4500, Birodalom v. 4500, Killer I. 7000, MK3 8000, DK Country 7500, DK Country2 10000 Ft. Érd.: Telefonon: 06-37-301-113 Név: Farkas Kálmán

SNES-re eladó: Wolf3D, MK1, Starwing, SimCity, Doom, Lemmings2, Mario All Stars, WWF Raw, Stunt Race FX, Killer Instinct, Mario Paint, Super GameBoy. Tel.: 46-391-627

Eladó 1 db SNES játék Sup.Battle Tank II. 2000 Ft! + 1 db SMD II játék NHL Hockey 96' 3000 Ft! Érd.: 285-50-99 este 6h után Tibit keresd. 8000 Ft árengedmény!

Eladó SEGA MD2 + 2 db 3 gombos + 2 db 6 gombos joy + 10 db játék. Ár: 55.000 Ft. Cím: Horváth Zsolt Vál. Damjanich u. 79. Tel.: 06-22-243-159 Érd.: 18 h után.

SEGA MD kazetták olcsón eladók: Sonic2, Terminator2, Flashback, Beavis & Butthead. Tel.: 420-43-38

Eladó SNES-re: Toy Story, Mortal K 2-3, Doom, Donkey Kong2, mind 8000 Ft-ért, Turtles4, 6000 Ft-ért. Tel.: 42/208-350 Érdeklődni 15 órától

Eladó SNES + 1 db joy + 2 db játék: DKC2, Killer I. Érdeklődni: 06-24-490-716 Dunaharaszti, Bercsényi u. 3. 2330 este 6 után

Eladó Super Nintendo + 2 joy + 2 játék: Super Mario World, GP1 motoros szimulátor. Érdeklődni: 06/57/404-284-es telefonon. Irányár: 22.000 Ft.

MD + 6 játék (MKII, 3) és GG + 3 játék eladó vagy egyben Sony PSX-re cserélhető. Érd.: Tel.: 95/320-928-as tel.számon és Sárváron, Vörösmarty u. 8-ban, csak du.

Eladó GB-re: 4000 Ft/db újonnan: Judge Dredd, Terminator, Tetris, Earthworm Jim, Spiderman, Castlevania, Burai Fighter. Tel.: (27) 341-776 Péter 16-20 óráig

Eladó SNES + 12 kazetta (Pl: Doom, Batman Forever) + USA konv. egyben v. darabonként, valamint 2 db RGB Stereo color monitor. Ár: 25000 Ft. Tel.: 2622150 Cím: Bp.XVIII. Fűszer 18

Eladó 6 MD játék (pl: VR: 7000Ft, Shaq-Fu 6000Ft, NHL 96 9000Ft, BoggerMann 5500Ft, B.Frenzy 600Ft, Shinobi3 3000Ft) + 1 GameGear program: WWF 3000Ft-ért. Tel.: 228-2193 H-V-ig

Eladó SMD II-re FIFA 96: 9500 Ft. Érd.: Ficsor Gábor 5213 Fegyvernek, Ady Endre út 36. Tel.: 0656/481-128

Eladó SEGA Megadrive2 6játékkal + 2 joy-al Tel.: 06-20-247-253

SNES + 1 joy és játékok eladók (pl: Mask, Jim2, Donkey2, Aladdin, Lion King, Pitfall, Indiana Jones, Mickey Mouse 1,3 és Final Fight3, Power Rangers stb.Tel.: 06-60-342-109

Eladó egy SNES + 2 joy, 2 játék: Spiderman TV, Batman Returns. Irányár: 27ezer. Bartha Péter Tel.: 407-33-98

NES alapgép eladó 10000Ft. Játékok: Tetris, Reszkessetek betörők2, Turtles2, Kung Fu, Track & Field, The Newzealand Story, World Cup, Simons Quest 5000 Ft/db. Tel.: 06-20-266-406 Pohl Ákos

SNES-re eladó: FIFA 96, Demolition Man, Toy Story, NBA JAM. 6500Ft/db. Tel.: 06/20-266-406 Pohl Ákos

Olcsón eladó SEGA Saturn + controlpad + Arcade joystick + két program + konverter + két Total Saturn magazin CD-vel. Érdeklődni délutáni órákban 33/441-385.

Olcsón eladó egy SEGA MDII + 2 db játék (Jungle Strike, NHL 94). Érd.: Bernád Zsolt 2580859

SEGA GameGear + 4 db játék + adapter (garanciális). Ár: 20000 Ft. Tel.: 06-46-374-728

Eladó SMD-re FIFA 95-7500Ft, Lion King-6500Ft, Star Trek (USA)-6500Ft, Sonic Spinball (USA)-5000Ft. Egyben 23000Ft. Balogh István 8900 Zalaegerszeg, Erkel u. 23/6

SMD2 + 2 joy, 13 db játék (Mortal 1-3,Virtua Racing, Street Fighter2, FIFA Soccer, Aladdin, Jurassic P., Hockey, After Burner2, Sonic2, Spinball, Burning Force) 65e Ft. Cím: Fenesi Péter 6800 Hódmezővásárhely, Boróka u. 11.

EGYÉB CSERE

A Micro Machines 2-t GameBoy-ra elcserélném a Killer Instinct-re. Érd.: Halter Gyuláné 06/29/343-739, 2360 Gyál, Erdősor u. 60.

Elcserélném: GameBoy + 4 játék + nagyító egy GameGear + 2-3 játékra. Hívj, megegyezünk. Tel.: 32-63-783 Cím: Bp.II., Repkény u. 6. 1023 Acsády Soma (16-20 óráig)

Kedvezményes előfizetési akciónk továbbra is érvényes, előfizetési díjaink:

negyed évre: 850,–
fél évre: 1.650,–
egy évre: 3.200,–

Megrendelésaiteket pontos cím, név és időtartam megjelölésével várjuk az újság címére (1389 Budapest, Pf. 132). Természetesen az eddig kiadott klubkártyák továbbra is érvényesek.

Apróhirdetési díjaink 1996. december 1-től az alábbiak szerint megváltoztak:

Magánszemélyeknek:
20 szóig 500,– Ft (áfával)
minden további szó 20,– Ft
(a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)

Közületeknek:
20 szóig 1000,– Ft (áfával)
minden további szó 40,– Ft

Kérjük a hirdetés szövegét nyomtatott nagybetűvel írják. A régi apróhirdetési szelvények a továbbiakban nem érvényesek.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

PC CD ROM

JÁTÉKOK

100 AIRBORNE ACTION	1999	BLAKE STONE	2999
100 ARCADE ACTION	1999	BLOD & MAGIC	HIVJ
100 BOARD & STRATEGY	1999	BLOODNET	3999
100 CLASSIC ACTION	1999	BLOODWING	3999
100 FIGHTING ACTION	1999	BUGS	HIVJ
100 RACING ACTION	1999	BUREAU 13	3999
100 SPORTS ACTION	1999	BUZZ ALDRIN RACE	3999
1000 GAMES ENCYC	2999	C&C WARCRAFT II TOOL	4999
11TH HOUR	HIVJ	CADILLACS DINOSAURS	4999
1942 PACIFIC AIR WAR G	3999	CAPTAIN QUASAR	HIVJ
1944 ACROSS THE RHINE	3999	CAR & DRIVER	2999
7TH GUEST	HIVJ	CASINO & CARD GAMES	2999
ABC W.WORLD OF A.	10999	CENTRAL INTELLIGENCE	3999
ABSOLUTE PINBALL	9999	CHAOS CONTROL	3999
ABUSE	9999	CHRONICLES OF THE S.	9999
ACES OVER EUROPE	2999	CHRONOMASTER	4999
ADV. CIVILIZATION	9999	CIVILIZATION	3999
AFTERLIFE	5999	CIVILIZATION II	10999
AH64D KOREA MISSION DISK	7999	CLANDESTINY	11999
AIRBORNE RANGER	1999	COLONIZATION	3999
AL UNSER JR ARC. RACE	2999	COMANCHE 2.0	HIVJ
ALBION	9999	COMBAT CLASSICS 3	4999
ALEX D. PRO HOCKEY	3999	COMMANDER BLOOD	3999
ALIEN INCIDENT	7999	COMPL.DAVIS C. TENNIS	9999
ARCADE EXPLOSION	1999	CONQUERROR AD 1086	9999
ARCADE FRUIT MACHINE	1999	CREATURE SHOCK	3999
ARCHER MC. POOL	3999	CREATURES	9999
ARCHIBALD	5999	CRUSADER NO REGRET	9999
ARCHIMEDIAN DINASTY	11999	CYBER MAGE	9999
ARMORED FIST	HIVJ	CYBER SPEED	4999
ASSAULT RIGS	4999	CYBERIA	4999
ATF	11999	CYBERIA 2	9999
BATTLE ACTION GAMES	2999	D	9999
BENEATH A STEEL SKY	3999	D1000	3999
BEST 3D GAMES	2999	DARK FORCES	4999
BEST GAMES OF 95	2999	DARKER	3999
BIG RED RACING	3999	DAWN PATROL	2999
BIRDS OF PREY	3999	DAY OF TENTACLE	HIVJ
BLACK KNIGHT	3999	DAYTONA	HIVJ

DEATH RALLY	HIVJ	FREDDY PHARKAS	3999
DESTRUCTION DERBY	4999	FRONT LINES	4999
DESTRUCTION DERBY 2	11999	FULL THROTTLE	4999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		FUN PACK	2999
DIABLO	HIVJ	FUN PACK 2	2999
DID'S VIRTUAL WORLDS	4999	FUN PACK 3	2999
DOWN IN THE DUMPS	HIVJ	GENEWARS	11999
DRAGONHEART	10999	GRAND PRIX MANAGER	9999
DREAMWEB	3999	GRAND PRIX MANAGER 2 C.E.	12999
DUKE NUKEM 2	2999	GREATEST HITS 94-95	1580
DUNE	2999	GUILTY	7999
DUNE 2	3999	HAND OF FATE	4999
DUNGEON MASTER II	3999	HELLFIRE ZONE	3999
DUST	3999	HERETIC SHADOW O. S.	4999
EARTH SIEGE	3999	HEROES OF M & M 2	HIVJ
ECSTATICA	4999	HEROES OF THE 357TH	2999
EF2000 EVOLUTION	11999	HI OCTANE	3999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		HOOK+LEGEND OF KYR	4999
EF2000 TACTCOM	5999	INCA	4999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		INDIANAPOLIS 500	2999
EIGHT BALL DELUXE	2999	INFERNO	3999
ELF	1999	INT. ATHLETICS	1999
EMPIRE SOCCER	1999	INT. SOCCER	1999
ERASER TURNABOUT	HIVJ	INT. TENNIS	1999
EVOLUTION CIV. II DATA	4999	IRON ASSAULT	3999
EXTRACTORS	7999	JACK THE RIPPER	3999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	JAGGED ALIANCE	7999
F117A	2999	JOHNNY BAZOKATONE	3999
F14 FLEET DEF. + SCEN	3999	JUNGLE BOOK	8999
F15 STRIKE EAGLE III	3999	JUNGLE STRIKE	6999
F22 LIGHTNING II	HIVJ	KID'S KIT 4-7	9999
FADE TO BLACK	9999	KYRANDIA 3	HIVJ
FAST ATTACK	9999	LABYRINTH OF TIME	3999
FIELDS OF GLORY	3999	LANDS OF LORE	4999
FIFA 97	11999	LARRY 7	HIVJ
FIFA 97	13900	LAST DINASTY	8999
FIFA INT SOCCER	3999	LAURA BOW 2	2999
FIRE FIGHT	9999	LEGEND OF KYRANDIA	3999
FLAIR RALLY CH.SHIP	2999	LEMMINGS 3D	4999
FLASHBACK	3999	LINKS 386	3999
FOOTBALL GLORY	2999	LITTIL DIVIL	3999
FORMULA 1 GP	3999	LODERUNNER	3999
FORMULA 1 GP 2	9999	LORD OF THE REALMS 2	HIVJ
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		LORDS OF MIDNIGHT	5999
FRANKENSTEIN	1999	LOST EDEN	3999

LOST FILES OF S.HOLMES	3999	PSYCHIC DETECTIVE	3999
LOTUS 3	1999	PSYCHO PINBALL	HIVJ
MAGIC CARPET	3999	PUSH OVER	1999
MAGIC CARPET 2	9999	PYROTECHNICA	3999
MAGIC CARPET DATA	4999	RAILROAD TYC. DELUXE	3999
MANIAC SPORTS	3999	RAPTOR	2999
MANIC KARTS	3999	REBEL ASSAULT	4999
MASTER OF ORION II	11999	REPÜLŐ KASTÉLY	7499
MAXIMUM ROAD RACE	3999	RETRIBUTION	3999
MEGA GAMES	2999	RETURN FIRE	9999
MEGAPAK 6	9999	RIDDLE OF MASTER LU	4999
MICROCOSM	4999	RISE OF ROBOTS	7999
MONKEY ISLAND 1&2	4999	RISE OF TRIAD	3999
MORTAL COIL	3999	ROAD RASH	9999
MUPPETS INSIDE	7999	ROAD WARRIORS	2999
NASCAR	3999	SAM & MAX	4999
NASCAR + TRACK PACK	HIVJ	SEA LEGENDS	9999
NASCAR 2	HIVJ	SENSIBLE GOLF	3999
NASCAR TRACK PACK	4999	SETTLERS 2	HIVJ
NATO FIGHTERS	5999	SHADOW CASTER	7999
NAVY STRIKE	4999	SHAREWARE PACK	5999
NHL 97 HOCKEY	10999	SHERLOCK H. ROSE TATO	11999
NIGEL MANSELL W.CH.	1999	SHIVERS	8999
NIGEL MANSELL W.CH.	4999	SHOCK WAVE ASSAULT	3999
NOCTROPOLIS	3999	SILENT STEEL	3999
NOMAD	2999	SILVERLOAD	3999
NORMALITY	4999	SIM CITY	3999
NOVASTORM	8999	SLEEPWALKER	1999
OFFENSIVE	4999	SPACE BUCKS	9999
OLYMPIC GAMES	9999	SPACE HULK	2999
OLYMPIC SOCCER 96	9999	SPACE QUEST 6	3999
OVERLORD	3999	SPECTRE VR	3999
PANDORA DIRECTIVE	11999	SPEED HASTE	4999
PANZER DRAGON	HIVJ	SPELLCASTING PARTY P	3999
PATRICIAN	3999	STAR BALL	3999
PBA BOWLING	3999	STAR CONTROL 3	HIVJ
PHANTASMAGORIA 2	HIVJ	STAR CRUSADER	3999
PINBALL 2000	2999	STARLORD	3999
PINBALL CONSTR. KIT	10999	STORM	9999
PIRATES GOLD	3999	STREET FIGHTER 2	3999
PIZZA TYCOON	3999	STRIFE	HIVJ
POWER CORR. & LIES	8999	STRIKE COMMANDER	3999
POWER DRIVE	6999	SUBWAR 2050 +SCEN.	4999
PRIVATEER	3999	SUMMER GAMES SEX	4999
PRO PINBALL - THE WEB	7999	SUPER CARS INT.	2999

SUPER KARTS	3999	VIRTUA COP	HIVJ
SUPER STREET FIGHTER 2	4999	VIRTUA FIGHTER	9999
SYNDICATE WARS	10999	VIRTUAL KARTS	7999
SYSTEM SHOCK	2999	VIRTUAL SNOOKER	9999
SYSTEM SHOCK	7999	VOODOO LOUNGE	2999
TEAM F1	10999	VOLFIED & PIPE MANIA	1999
TERMINAL VELOCITY	3999	VOYEUR	3999
TERMINATOR SKY NET	HIVJ	VOYEUR	3999
TFX	3999	WAR COLLEGE	9999
THEME PARK	3999	WAR COMMAND EXPL.	1999
THEXDER	3999	WARCRAFT	4999
THUNDER HAWK 2	3999	WARCRAFT 2 DELUXE	HIVJ
THUNDER HAWK 2	7999	WARWIND	HIVJ
TIE FIGHTER COLL. CD	4999	WHITE LINE COMPIL.	8999
TILT	3999	WING COMMANDER	2999
TILT	9999	WING COMMANDER III	4999
TIME GATE	5999	WING COMMANDER IV	9999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
TOMB RAIDER	HIVJ	WINGS OF GLORY	5999
TOONSTRUCK	HIVJ	WIPEOUT	4999
TORINS PASSAGE	3999	WITCHAVEN	3999
TOSHINDEN	10999	WITCHAVEN II	3999
TOUCHE ADV.OF 5TH M.	9999	WIZKID	1999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		WORMS	7999
TRACK ATTACK	3999	WORMS UNITED	7999
TRANSPORT TYCOON	6999	WRATH OF GODS	6999
TUNNEL B1	9999	X COM UNKNOWN	
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		TERROR UFO 1+2	9999
UFO ENEMY UNKNOWN	3999	X WING COLLECTORS	4999
ULTIMATE SOCCER ENC	9999	X WING COLLECTORS	9999
UNDER A KILLING MOON	3999	XANTH	3999
UNIVERSE	4999	Z	9999
US MARINE FIGHTERS	5999	ZEPPELIN	3999
USNF '97	HIVJ	ZONE RAIDERS	3999

1+5 JÁTÉK

BLADE WARRIOR	1999	GRAND PRIX CIRCUIT	1999
BLUES BROTHERS	1999	INT.ATHLETICS	1999
BOMBUZAL	1999	PREDATOR 2	1999
DELUX STRIP POKER	1999		

1+50 JÁTÉK

F15 STRIKE EAGLE	3999	M1 TANK PLATOON	3999
F19 STEALTH FIGHTER	3999	SPECIAL FORCES	3999
GUNSHIP	3999	SUPER TETRIS	3999
KNIGHTS OF SKY	3999		

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új viszonteladóinkat. Feltételeink (csak PC CD-ROM játékokra):

1. Első vásárlás min. nettó 100,000.- Ft (a 20% kedvezmény már erre is vonatkozik).
2. Továbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.
3. Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

PC 3.5"LEMEZES

JÁTÉKOK

ALL DOGS GO TO H	1999	PEPPER'S ADVENTURE	2999
ANC.ART OF WAR IN S.	4999	PINBALL DREAMS 2	3999
BATTLE ISLE DATA	3999	PIZZA TYCOON	4999
BREAKTHRU	3999	POWERMONGER	2999
COMANCHE	7999	PROJECT X	3999
CRUISE FOR A CORPSE	2499	PYROTECHNICA	3499
CYBER RACE	3999	RAMPART	2999
DAEMONSGATE	3999	RAPTOR	2999
DARKER	6999	REALMS	2999
DARKSEED	4999	RETRIBUTION	3999
DAY OF TENTACLE	5999	RETURN OF PHANTOM	5999
DESCENT	3999	REX NEBULAR	4999
DREAMWEB	2999	RINGWORLD	3999
DUKE NUKEM 2	2999	SENSIBLE GOLF	7999
EARTH SIEGE	6999	SHADOW LANDS	2999
EL FISH	3999	SPECTRE VR	5999
EYE OF BEHOLDER 2	2999	STAR CONTROLL II	4999
F14 FLEET DEF. SCEN	3999	STAR CRUSADER	5999
FLIGHT SIM TOOLKIT	2999	STARLORD	3999
FLUX	2999	SUMMER CHALLENGE	2999
FREE DC	4499	SUPERSKI PRO	5999
GUILTY	3999	TEAM YANKEE	2999
GUNSHIP 2000	4999	TEST DRIVE 2	2999
HAND OF FATE -KYR.2	3999	THE CYCLES	2999
INDIANA J.DESKT.ADV	2999	TIE FIGHTER DEF.EMP	3999
INFERNO	5999	TRANSPORT TYCOON W.E.	3999
JAGGED ALIANCE	6999	ULTIMA VII	3999
LOW BLOW	2999	UNIVERSE	3999
MIDWINTER II	2499	WACKY WHEELS	2999
PACIFIC ISLAND	3499	WWF 2 EUROPEAN R.	2999
PATRICIAN	4999	X WING IMPERIAL PURS.	3999
PATRIOT	4999	ZEPPELIN	3999

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151







Új boltunk nyílt a Pólus Centerben!





AKCIÓS SZELVÉNY

PC CD-ROM akciónk (ld. a túloldalon a pirossal jelölt tételeket) csak e szelvény bemutatásával érvényes. Vásárláskor hozd magaddal, vagy küldd el megrendeléseddel!

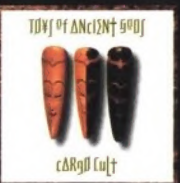
Akciónk '97 február 15-ig érvényes!

TOYS OF ANCIENT GODS

VIMANA II.



Cargo Cult - The Album





VIMANA II. - The Single



DOWN IN THE DUMPS



